PC GAMER

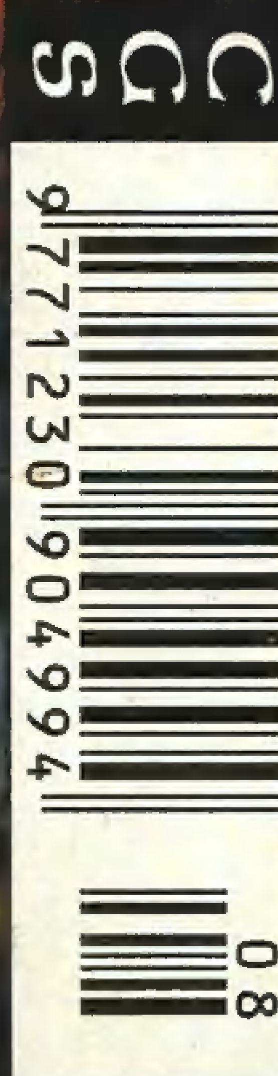
100% PC 0% KONSOL

NOWA SZATA GRAFICZNA

Gry Komputerowe

sierpień 1999 • cena 4.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

8/99



RECENZJE

Need For Speed IV
Discworld Noir
Fleet Command
Descent 3
Outcast



OBSZERNA RECENZJA!

DUNGEON KEEPER 2

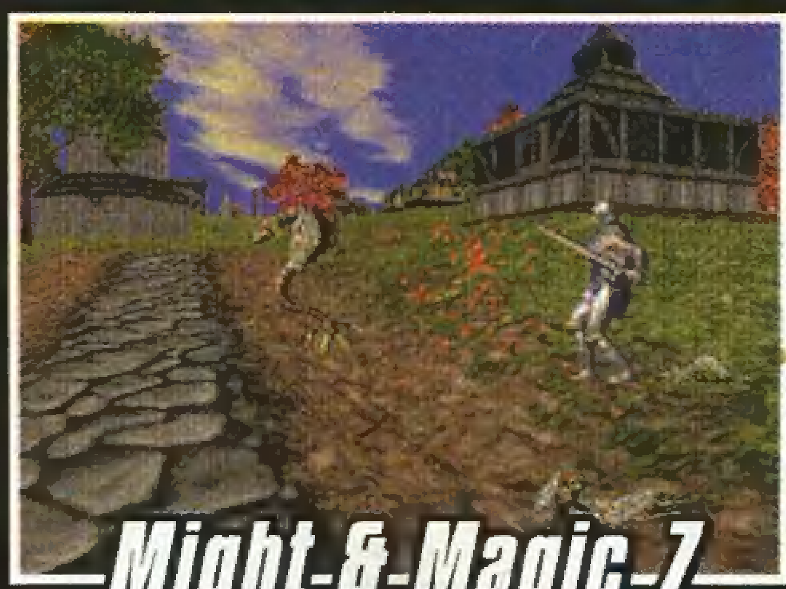
Mroczne mury, mdłe światło pochodni, stęchlizna wielowiekowych korytarzy, nie pozwolą Ci zasnąć!

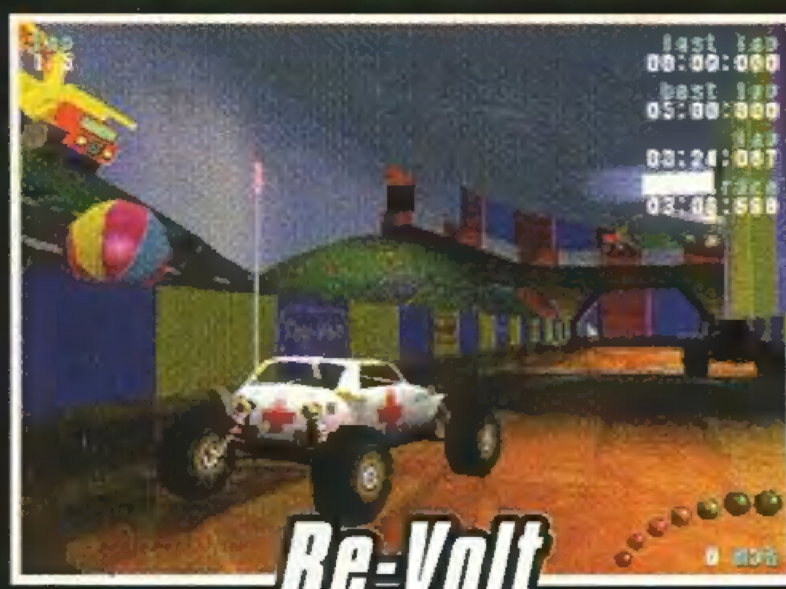
GRALIŚMY!

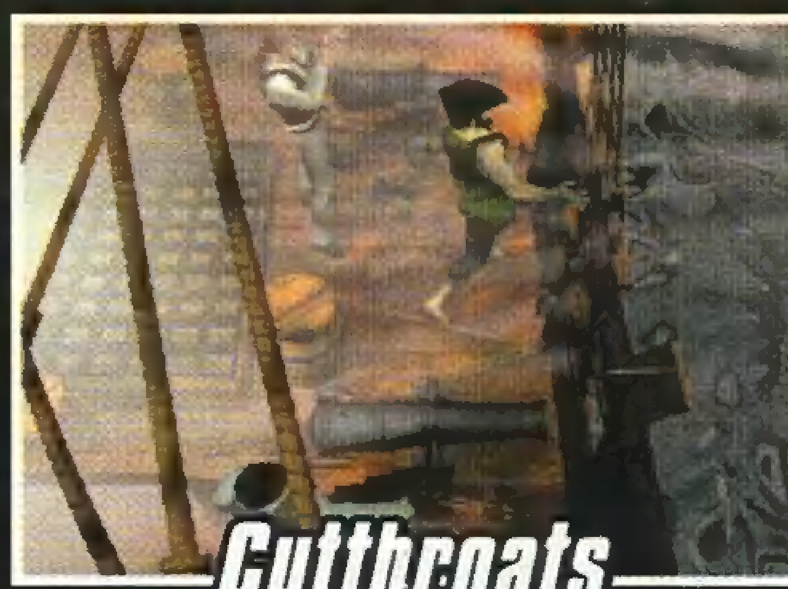
DRIVER

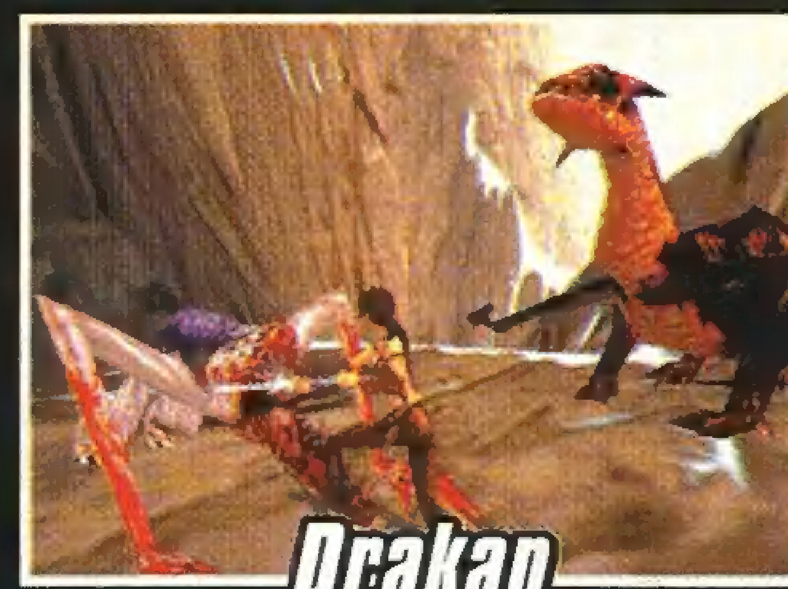
Zapnij pasy. Szykuje się najlepsza samochodówka wszechczasów!

Zapowiedzi

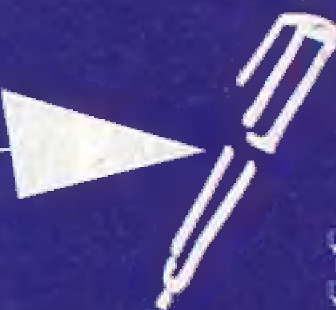

Might-&-Magic-7


Re-Volt


Cutthroats


Drakan

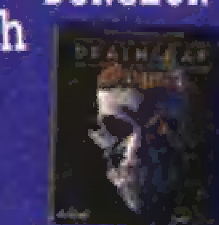
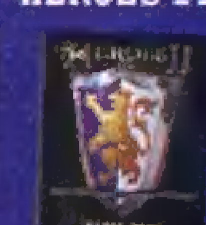
NAGRODY:

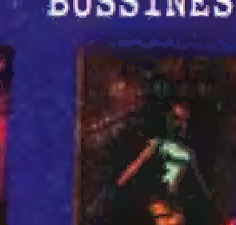

Długopis firmowy 3 pkt


Oryginalny kubek 8 pkt

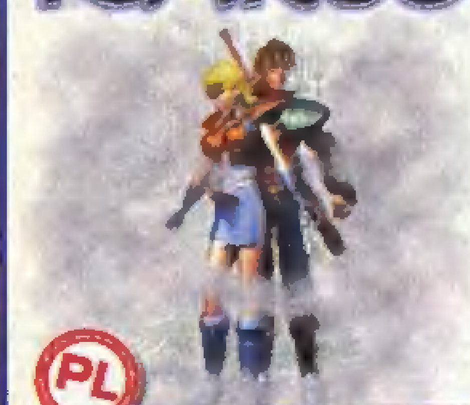

Unikalna koszulka 12 pkt

Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru: 15 pkt

DEATHTRAP DUNGEON

HEROES II

FIGHTING FORCE

TOMB RAIDER UNFINSHED BUSSINESS


ICARUS
ciekawa gra RPG w całości po polsku



79 zł

OPINIE PRASY:

PC FORMAT
82%
"...jawi się jako zmyślna kompilacja dwóch wielkich tytułów: Diablo i Final Fantasy... Icarus poraża zmysłem i ambicją..."

RIVAL REALMS
strategia RTS w całości po polsku



95 zł

OPINIE PRASY:

"...gra jest świeża, smakowita i tak jak delikatny kwiatek, rozkwitły na wojennym rumowisku daje nam nadzieję na lepszą przyszłość..."

UEFA CL 1998/99
wspaniała piłka nożna

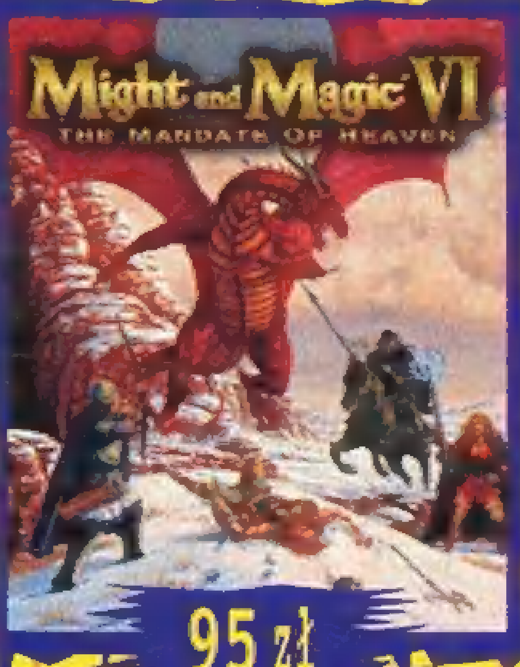


155 zł

OPINIE PRASY:

CD ACTION
8/10
RESET
8/10
PC GAMES CD
87%

MIGHT AND MAGIC VI
najwspanialsze dzieło w kategorii RPG



95 zł

OPINIE PRASY:

CD ACTION
9/10
"...cała gra jest plusem i nie ma co się rozdrabniać..."



THIEF
zupełnie inna gra FPP



149 zł

OPINIE PRASY:

PC GAMES CD
96%
PC GAMER PL
90%
CD ACTION
9/10



UPRISING 2
połączenie strategii i akcji

LEAD AND DESTROY

95 zł

OPINIE PRASY:

GRY KOMPUTEROWE
87%
"...grafika, dźwięk i sama idea gry są naprawdę dobr..."

MIGHT AND MAGIC VII
nowa odsłona najlepszej gry RPG

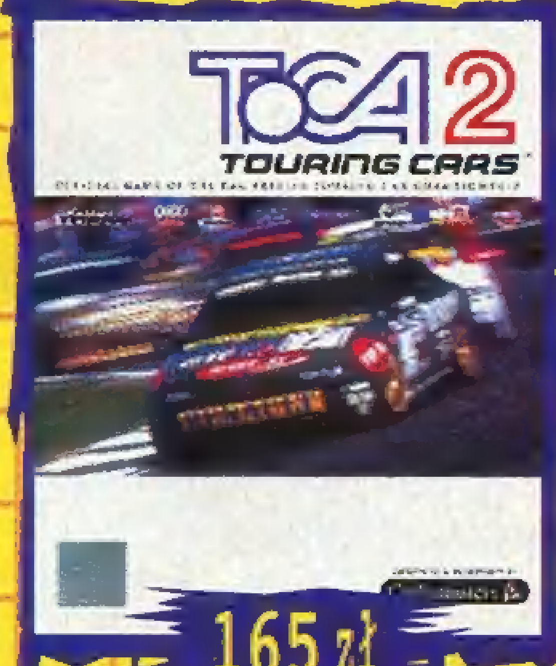


155 zł

OPINIE PRASY:

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
☆☆☆☆
☆☆☆☆☆
☆☆☆☆☆
"...wygodny fotel i kawa lub herbata - zbierz te rzeczy, włącz grę i zapomnij o bożym świecie..."

TOCA 2
rewelacyjne wyścigi samochodowe

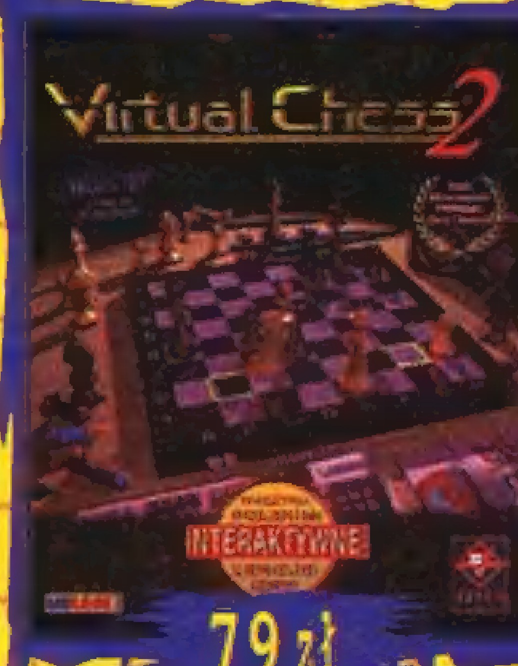


165 zł

OPINIE PRASY:

PC GAMES CD
96%
PC GAMER PL
92% + rekomendacja
CD ACTION
9/10

VIRTUAL CHESS II
rewelacyjny program szachowy



79 zł

OPINIE PRASY:

"...mamy w pełni polski prawdziwie multimedialny i interaktywny program do nauki tej królewskiej gry. Można nie umieć czytać i pisać, a zagrać w szachy..."

MORTYR
polski hit w skali światowej



95 zł

OPINIE PRASY:

PC GAMES CD
90%
PC GAMER PL
90% + rekomendacja
GRY KOMPUTEROWE
88%

TOMB RAIDER 2 Golden Mask
Lara Croft plus 4 nowe poziomy



95 zł

OPINIE PRASY:

PC ZONE
94%
PC GAMER
94%
PC HOME
93%



WARZONE 2100
strategia RTS w grafice 3D

WARZONE 2100

155 zł

OPINIE PRASY:

RESET
9/10
PC GAMER PL
88%
GRY KOMPUTEROWE
90%

REQUIEM
niesamowita, przerażająca gra FPP

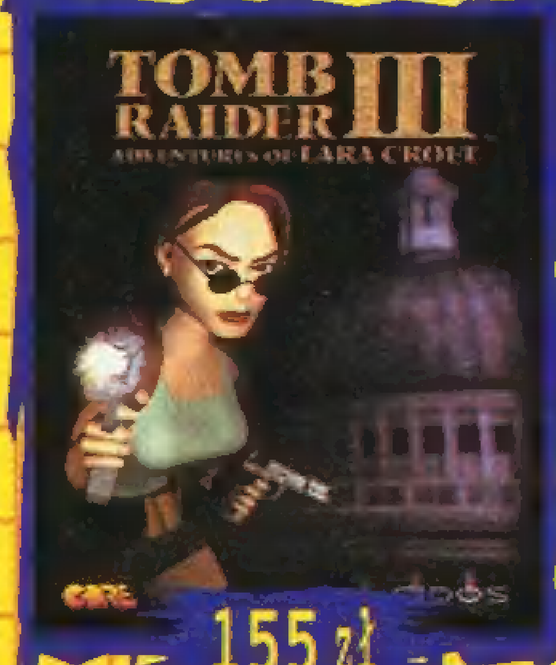


155 zł

OPINIE PRASY:

PC GAMES CD
86%
"...to nie jest gra, o której można łatwo zapomnieć. Będzie powracać do was w najmniej oczekiwanych chwilach... Według mnie ta gra powinna zostać FPP roku..."

TOMB RAIDER III
tytuł, którego nie trzeba reklamować



155 zł

OPINIE PRASY:

"...jeżeli poprzednie dwie wersje TR przyniosły wam dużo satysfakcji, z "trójką" będziecie mieli ich x 2, a dla "nowicjuszy" randka z Larą Croft będzie niezapomnianym wrażeniem..."

XENOCRACY
połączenie strategii z symulacją



59 zł

OPINIE PRASY:

"...Xenocrecy to nie tyle polityka, co wyśmienita kosmiczna strzelanina, przy której nawet X-Wing vs Tie Fighter wygląda jak biedny kuzyn..."

WSZYSTKIE GRY BIORĄ UDZIAŁ W WIELKIEJ PROMOCJI MIRAGE: "SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY"!!!

ATRAKCYJNA OFERTA WYSYŁKOWA

Zamówienia przyjmujemy 9:00 - 17:00 tel./fax (0-22) 616 15 50 od poniedziałku do piątku.

MIRAGE

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 8/99 (61)
rok siódmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

WSPÓŁPRACA
Bartosz Nuckowski (Bartek), Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Patryk Leszczyński (gRoovy), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), (Stalker) oraz (Gruby)

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Magda Kotulska

ŁAMANIE
Computer Graphics Studio

DRUK
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
TOTAL PLAYSTATION
PSX FAN

JEST WAKACYJNIE



Mamy nadzieję, że wspaniale odpoczywacie, bo przecież to sam środek wakacji! My niestety nie próżnujemy, pracując w pocie czoła nad zmianą wizerunku pisma. Zarówno w sferze graficznej, jak również merytorycznej sytuacja dojrzała do tego, aby dokonać małej rewolucji. Na pierwszy ogień poszła reforma układu graficznego pisma. Tu zmiany są najbardziej widoczne, ale to oczywiście nie wszystko. Poszliśmy znacznie dalej zmieniając profil pisma. Dotychczas „Gry Komputerowe" z powodzeniem funkcjonowały jako pismo multi-platformowe. Jednak na rynku gier i wydawnictw prasowych zaszły tak duże zmiany, że dalsze forsowanie tych założeń nie miało większego sensu. Pozostały tylko dwie liczące się platformy do gier: PC i PlayStation. Odpadł Saturn, w zapomnienie odchodzi N64, Dreamcasta nie ma jeszcze w Europie, więc te platformy trzeba sobie odpuścić. Oferta prasowa tytułów specjalizujących się w PlayStation jest obecnie ogromna – w tym również, aż cztery tytuły naszego wydawnictwa: „PlayStation Magazyn", „Total PlayStation", „PlayStation Magazyn Special", „PSX Fan". Z tej całej wyliczanki został nam jedynie PC i to nieodwołalnie. Przepraszamy posiadaczy konsol, że nastąpiło to tak nagle i bez wcześniejszego uprzedzenia. Tak więc klamka zapadła, „Gry Komputerowe", choć nie bez żalu żegnają konsole, obierając kurs na PC. Wspomagane od niedawna przez „PC Gamer UK" mają teraz wyraźnie określonego odbiorcę – pecetowego fanatyka gier! Pomyślne wiatry chyba nam sprzyjają, bo właśnie odpadł kolejny konkurent, ale o tym za miesiąc.

DRIVER PREVIEW

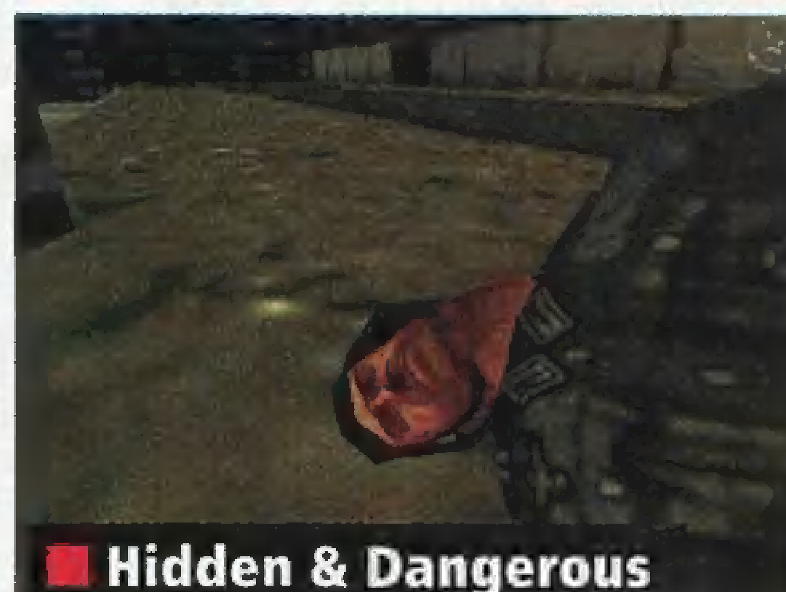


Przedstawiamy grę, która na pewno zostanie samochodówką bieżącego roku. **Czytaj str. 18**

ZAPOWIEDZI


GP 500

PORADY

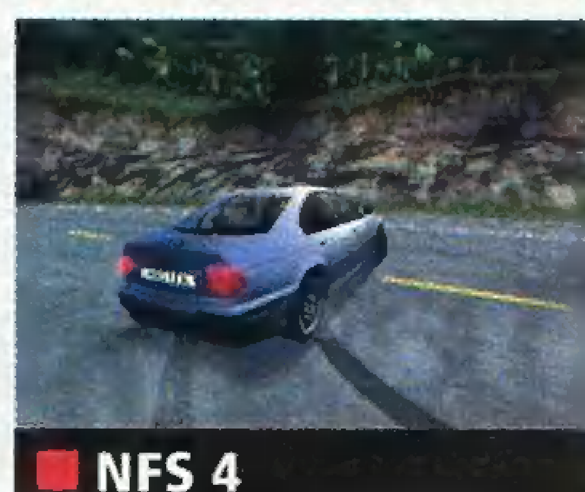

Hidden & Dangerous

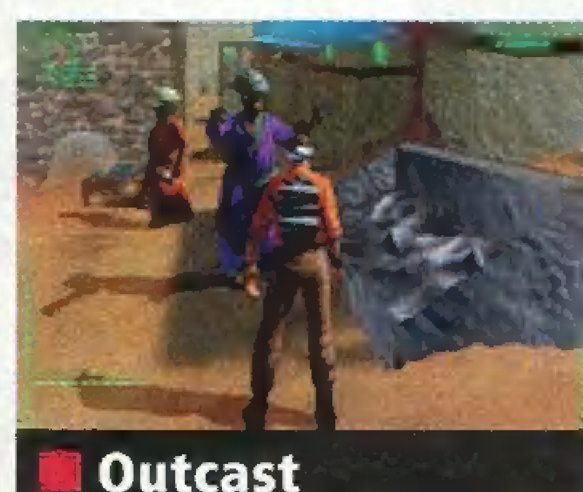
STAŁE DZIAŁY

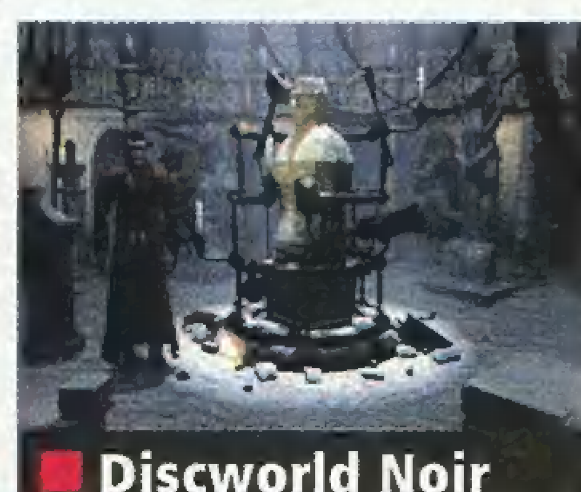

Les Edgar, ex Bullfrog

CO ZRECENZOWALIŚMY DLA WAS W SIERPNIU...


Dungeon Keeper 2


NFS 4


Outcast


Discworld Noir

NA CD



CD

Upalne, sierpniowe słoneczko zagotowało wodę w firmowych kuchniach. Ach, ten słodki zapaszek nowego stuffu...

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Romek Wawrzyniak. Dyżuruje on wtorku do czwartku w godzinach 11-15, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

STAR WARS: EPISODE I RACER

LUCASARTS
P166, 32 MB RAM, D3D, W95
A nie mówiłem! Jeśli nie chcesz specjalnie wysilać swojej mózgownicy, a rajcują Cię goście obwiązani szarymi szmatkami pomykający na ichnich DKW-kach - oto coś dla Ciebie. Będziesz mógł wskoczyć na powiązane tytanowymi linami kawałki odrzutowych silników i zmierzyć się z najlepszymi raiderami galaktyki w śmiertelnym wyścigu. Wielki dynamizm akcji, niezła grafika i przede wszystkim klimat Gwiezdnych Wojen powinny przypaść do gustu miłośnikom gatunku. Na koń... tfu, na... na... a zresztą! Zobaczcie sami!

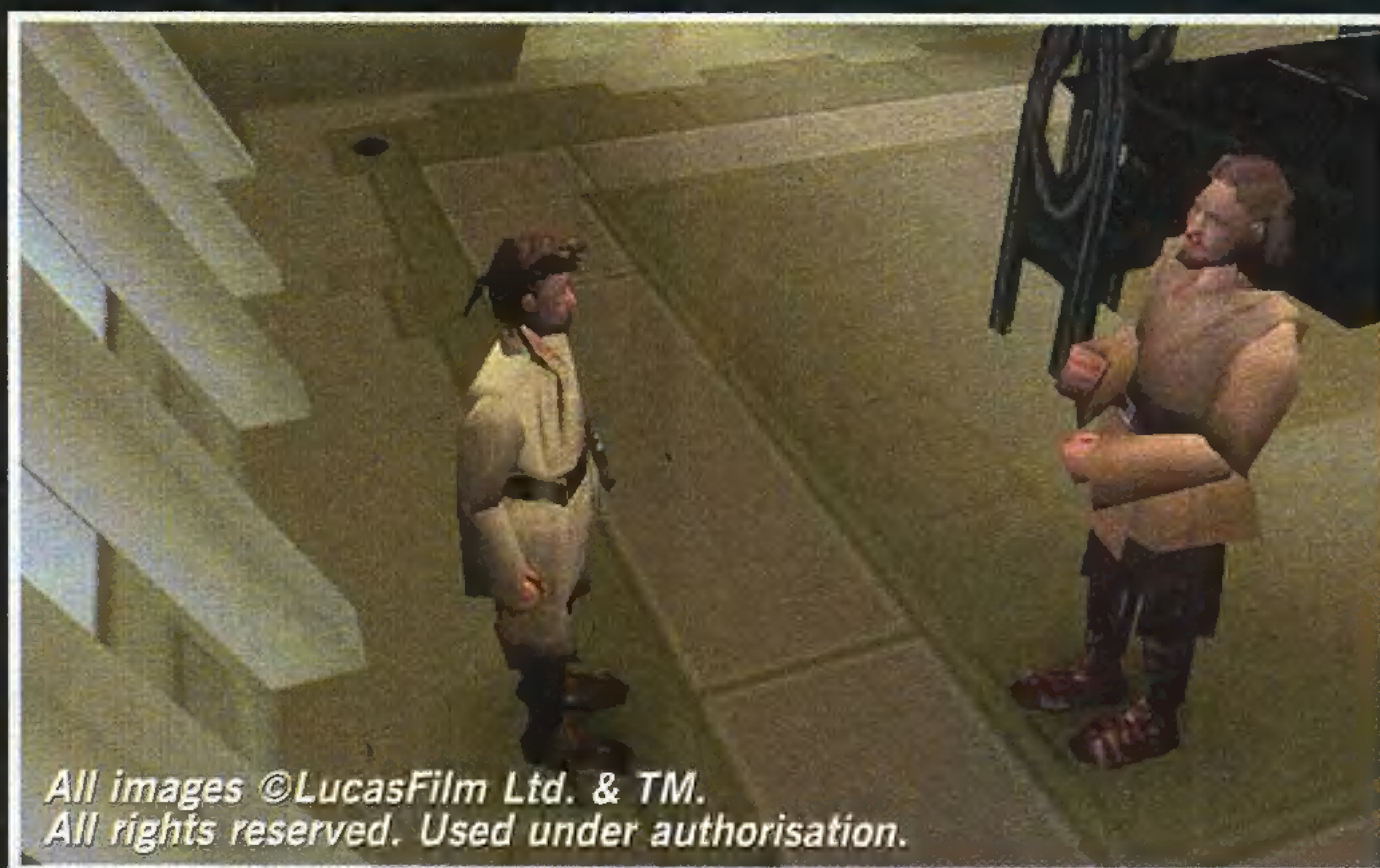




RE-VOLT

ACCLAIM
P200, 32 MB RAM, D3D, W95
Zawsze chciałem mieć takie cudo. Piszę o tym szczerze, bo pewnie wielu z Was trzyma jeszcze pod łóżkami, zamknięte w tekturowych pudłach... modele! I to te dostarczające najwięcej zabawy - posiadające silnik. Nie ma to jak kawałek bakielitu z antenką, trzymany w łapach i rozpaczliwe ruchy nadgarstków, gdy próbowaliśmy za wszelką cenę nie wjechać naszym maleństwem pod koła roweru sąsiadki. „Re-Volt" da Wam właśnie taką moc radochy!

STAR WARS: EPISODE I THE PHANTOM MENACE







LUCASARTS
P233, 32 MB RAM, D3D, W95
Lucas najwyraźniej zamienił wszystkie zarobione do tej pory pieniądze na sporą butelkę bursztynowego napoju (musiała być baaardzo wielka) i właśnie rozgląda się za czymś, co pozwoli mu dokupić nieco grilowanego mięsiwa. Tym razem udamy się w dość daleką przeszłość (w końcu to prequel) i będziemy mogli spróbować swych sił w machaniu kawałkiem nafosforyzowanego druta i przydługawych gadkach. Hmmm... chyba nie jestem fanem Sagi.

Oprócz dem znajdziecie na naszym krążku (w dziale Dodatki) patche do m.in. takich gier jak: Baldur's Gate, Civilization: Call to Power, Jimmi White Cueball, Rogue Squadron, Panzer Commander, M.I.A, Malkari i wiele innych. Jest także kilka trainerów oraz najnowsze drivery do najpopularniejszych dopałek 3D znajdujących się obecnie na naszym rynku.

OUTCAST

INFOGRAMES
P200, 32 MB RAM, WIN95

Jeśli chcesz zobaczyć jak wygląda megaprzygodówka roku, po prostu musisz zobaczyć to demko. Niesamowity świat wykreowany przez dżentelmenów z Infogrames, piękna grafika 3D i przede wszystkim gigantyczna fabuła, przeniosą Cię w realia, które będą powalającym przeżyciem. Spróbuj sam zmierzyć się z setkami zagadek starannie poukrywanych wśród licznych światów „Outcasta". Gra jest wielka, niczym wyobraźnia i zaskakująca jak mina przeciwpancerna. No i? Spróbujesz?

DRAKAN

PSYGNOSIS
P200, 32 MB RAM, D3D, W95

Jeśli jeszcze nie wiecie co potrafi zrobić zdesperowana kobieta szukająca prawdziwie silnego ramienia to... po prostu zobaczcie to demko. Nieźle podmalowana lalunia (obalamy prymat naszej cycastej heroiny z warkoczem?) i jej łuskowaty towarzysz zamierzają siać zniszczenie (rzecz jasna w dobrej sprawie). Od czasów niezwykle pociągającej Lary (choć wielu jest innego zdania) nikt nie stworzył dla rzeszy wygłodniałych pecetowców równie godnego uwagi obiektu westchnień. Czas to zmienić!

F22 LIGHTING 3

NOVALOGIC
P166, 32 MB RAM, WIN95

W zasadzie ktoś kiedyś próbował bawić się drewnem, piórami i kilkoma kilogramami wosku, ale jak wieść gmina niesie doznał szybkiego wodowania w pobliskim akwenie. Potem kilku zapaleńców próbowało czegoś z płótnem, by w kilka wieków potem dołożyć do owej konstrukcji silnik spalinowy i wreszcie wznieść się w powietrze.



Oczywiście nie będziemy Was skazywać na tak wielkie męki. Dziś możecie poszaleć na maszynie, na którą czekają piloci USAF. O naszych orłach-sokołach nie wspomnę.

PONADTO NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

Ancient Conquest	Action Games	P133, 32 MB RAM
Castrol Honda S 2000	Midas	P166, 32 MB RAM
Desert Fighters	Dynamix	P166, 32 MB RAM
Jack Nicklaus 6	Activision	P166, 32 MB RAM
Jeff Gordon XS Racing	ASC Games	P166, 32 MB RAM
MS Baseball 2000	Microsoft	P166, 32 MB RAM
Tanaka	Pacific Media	P150, 16 MB RAM
Thrust, Twin & Turn	Take 2	P233, 32 MB RAM
Virtual Sailor	Ilan Papini	P166, 32 MB RAM
Dungeon Keeper 2 film	Bullfrog	P166, 32 MB RAM

Oczywiście nie zapomnieliśmy o najnowszym wydaniu kącika FPP autorstwa Groovego. Nasz wisus znacznie unowocześnił oprawę graficzną swego dzieła, dając nam możliwość poznania najnowszych botów, map i innych dodatków do gier FPP.

NA TOPIE

Pierwsze spojrzenie na...

FLYING HEROES

Mieliśmy bohaterów z giwerami, mieczami i zakutymi w blachy kobyłami. Teraz pora zwrócić oczy ku niebu...

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Illusion Softworks

Pochodzenie: Czechy

Data założenia: Sierpień 1997

Wielkość zespołu: 30 osób

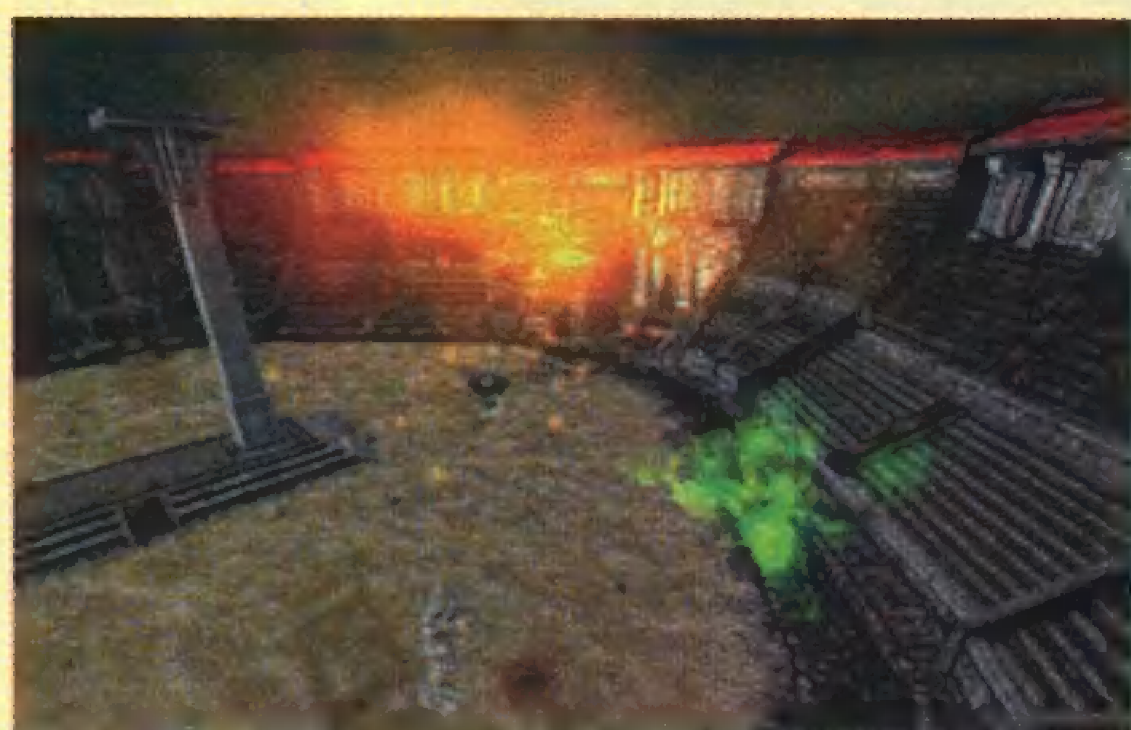
Osiągnięcia: Jako jedyni developerzy z Czech i jednocześnie całkowici nowicjusze w branży, goście z Illusion wspięli się na wyżyny, dzięki swej superprodukcji „HAD".

Poprzednia Gra: „Hidden And Dangerous" (GK 7/99, 93%)

W końcu się tego doczekaliśmy! Wielki ptak z Ulicy Sezamkowej zmienił upierzenie i wzbił się w przestworza!



Oto Lizard Raider na swym jaszczurze. Zapewne poczułby się urażony, gdyby nazwać go smokiem...





Z „FC" UNIESIESZ SIĘ W PRZESTWORZA, GDYŻ:

- Jest to niesamowita wariacja na temat podniebnych pojedynków.
- W grze znajdzie się olbrzymi (z możliwością upgrade'u) arsenał narzędzi śmierci.
- Stworzyli ją ludzie odpowiedzialni za „Hidden And Dangerous".
- Nadaje całkowicie nowe znaczenie słowu „latać".

PRODUCENT ILLUSION SOFTWORKS **WYDAWCA** NIEZNANY **PREMIERA** 2000







■ W grze wszystko podporządkowane jest lataniu.



Uwielbiamy sportową rywalizację! Przyjacielska partyjka w „Quake III" lub „Team Fortress" jest idealnym sposobem na ustanowienie w biurze określonej hierarchii ważności znajdujących się w nim pracowników. Przyznam szczerze, że do pewnego momentu często uciekaliśmy się do tego rozwiązania, gdy nie wiedzieliśmy kogo posłać po pizzę do pobliskiego przybytku. Sytuacja ta zamieniła się diametralnie, gdy światło dzienne ujrzała pewna produkcja, którą stworzyła czeska grupa Illusion Softworks. Otrzymaliśmy nowe mechanizmy, dzięki którym mogliśmy szybko i sprawnie ocenić, kto jest kozłem ofiarnym, a kto machosem.

„W MULTI-PLAYER NA OLBRZYMICH I MOCNO RÓŻNIĄCYCH SIĘ OD SIEBIE OBSZARACH BĘDZIE MOGŁO WALCZYĆ DO SZEŚCIU GRACZY RÓWNOCZEŚNIE."

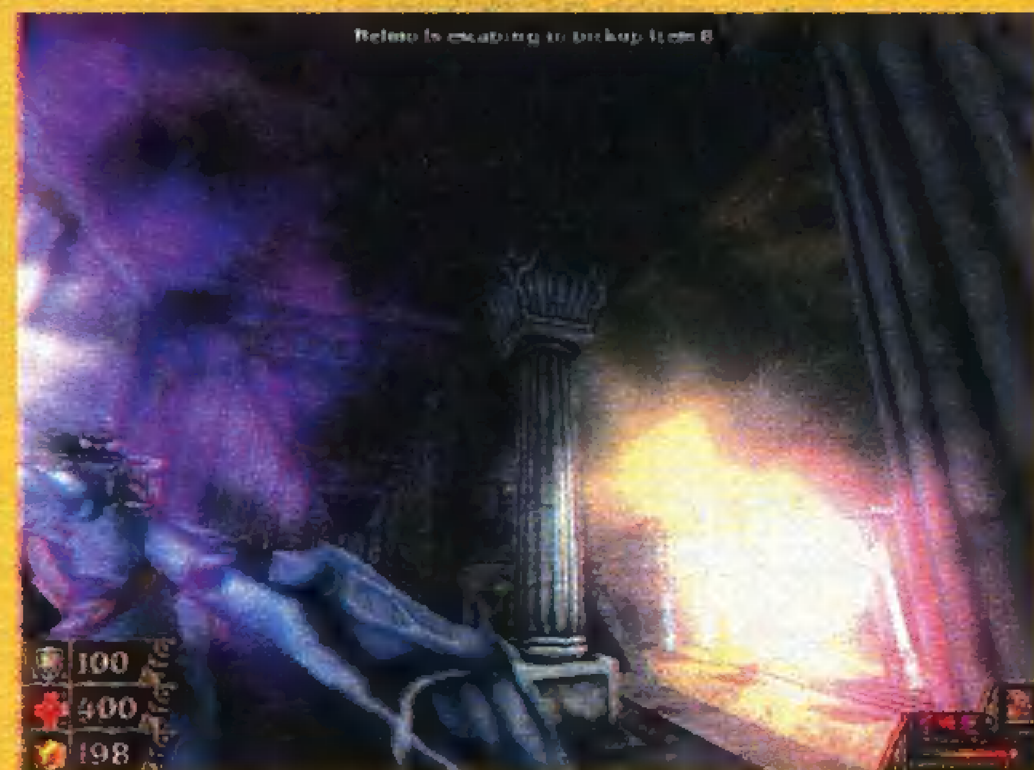
Tytuł najnowszej produkcji tej samej firmy daje nam już spore wyobrażenie o jej zawartości. Dla tych, którzy są niedomyślni: jesteś bohaterem, który będzie mógł sobie poszaleć w przestworzach. Pozornie może to się wydawać niezbyt atrakcyjne, ale należy zwrócić uwagę na to, że za sprawę zabrali się goście z Illusion. Osadzona w wyimaginowanym świecie fantasy gra „Flying Heroes", rozgrywająca się „dawno, dawno temu" nie jest klasyczną podniebną strzelaniną lub symulatorem. Gracz będzie mógł wziąć udział w podniebnym pojedynku w trybie deathmatch w celu zdobycia sławy oraz kasy, którą będzie mógł wydać na zupgrade'owanie swojej machiny. Poza wieloma nowatorskimi rozwiązaniami w trybie deathmatch, „Flying Heroes" wg założeń jej autorów ma rządzić również w single-playerze. W singlu, po każdej misji zakończonej sukcesem dostaniemy spory zastrzyk gotówki oraz energii, którą będzie można wykorzystać tak samo, jak w deathmatchu. Dzięki temu gracz będzie mógł mozolnie wspinać się na coraz to wyższe pozycje ligi „debeściaków".

Firma Illusion Softworks jest znana głównie z „Hidden And Dangerous", którą oceniliśmy na 93%. Jako że jest to piekielnie dobra giera, mamy wszelkie podstawy by sądzić, że „Flying Heroes" potrząśnie nami równie mocno. Mimo sporych ograniczeń wynikających z realistycznego charakteru gry, goście z Illusion uczynili „HAD" tak piękną wizualnie, że niewiele najnowszych strategii może jej obecnie dorównać. Najbardziej jednak zadziwiające jest to, że „Flying Heroes" zdaje się być jeszcze lepsza pod tym względem. Jestem prawie pewien, że ze swym nowoczesnym engine 3D, generującym bez trudu wspaniałe dynamiczne oświetlenie oraz cieniowanie, niesamowite wybuchy, mgłę, wodę i efekty czarów, „Flying Heroes" zaspokoi gusta nawet najbardziej wybrednych estetów. W trybie multi-player na olbrzymich i w znacznym stopniu różniących się od siebie obszarach, będzie mogło walczyć do sześciu graczy równocześnie. Rozgrywki single-player będą bardzo podobne - naprzeciwko siebie będą mogły stanąć cztery strony, a za miejsce bitwy posłużą im 24 mocno zróżnicowane obszary. Każdy z powietrznych rumaków, będzie miał możliwość upgradowania na kilka unikalnych sposobów: począwszy od broni, a skończywszy na elementach wpływających na możliwości manewrowe. Dzięki takiemu rozwiązaniu każdy gracz będzie mógł dostosować swoją maszynę do indywidualnego stylu walki lub pilotowania. Jak obiecują twórcy gry tryb dla pojedynczego gracza (z opcją „career") będzie obfitował w zaskakujące questy i zadania, które nie pozwolą się nudzić. Ktoś mógłby powiedzieć: „Duże możliwości upgrade'm, wspaniałe maszyny, fajne questy. Super! To będzie lekka, łatwa i przyjemna zabawa!" Nic z tego! W miarę jak gracz będzie podnosił umiejętności oraz ulepszał swoją śmiercionośną zabawkę, jego przeciwnicy nie będą próżnować. Podobnie jak on będą szkolić się podczas podniebnych harców. Walka będzie zażarta i wyrównana - w grze, w różnych miejscach, będzie można znaleźć przeróżne bonusy w formie zaklęć, scrollów oraz innych użytecznych przedmiotów, które będą mogły zebrać obie strony. Te same przedmioty mogą być również kupione oraz sprzedane zgodnie z tradycyjnymi zasadami kupieckimi. Jako ciekawostkę można podać fakt, że gracz będzie mógł wynająć za odpowiednią kwotę do pilotowania swoich maszyn... NPC-ów! Cóż, goście z Illusion Softworks pokazali już wszystkim swoją wysoką klasę. Moim zdaniem wszystkie tworzone właśnie latające bestie, przepiękna sceneria oraz wspaniałe efekty graficzne będą kolejnym potwierdzeniem ich geniuszu. Jestem przekonany o tym, że gdy egzemplarz z pełną wersją trafi do redakcji, rozgorzeje prawdziwa walka o to, kto będzie się nim mógł pobawić. Na razie oglądamy wersję prezentacyjną i ślinimy się niczym niedźwiedź przed dobrze zamkniętą baryłką miodu...

ROSS ATHERTON

RZEŹ NIEWINIĄTEK

Do dyspozycji gracza oddano 24 latające maszyny, po sześć na każdą stronę. Sky Knights używają olbrzymich ptaków, Lizard Raiders jaszczurów, zaś Hammercraft i Magion używają statków powietrznych oraz magicznych gadżetów. Każda machina może być zupgrade'owana na cztery różne sposoby, a każdy z klanów ma do dyspozycji sześć różnych broni. Żeby było zabawniej każda z broni może być ulepszana na 9 sposobów, co w połączeniu z mnogością możliwych ataków magicznych, gadżetów uzupełniających oraz specjalnych manewrów bitewnych otwiera przed graczem niesamowite możliwości. Być może większe niż „Quake"...



■ Broń i zaklęcia bardzo wyraźnie demonstrują, co potrafi zrobić z kolorowym oświetleniem dobry engine...

Pierwsze spojrzenie na...

GP 500

Może sądzisz, że cyfra w tytule oznacza ilość zawodników?



Widok z pierwszej osoby jest idealny przy dużym tłoku.

„GP 500" PĘDZI PO PEWNE ZWYCIĘSTWO, GDYŻ...

- Zapowiada się, że będzie to jeden z najbardziej realistycznych symulatorów sportowych.
- Proces tworzenia gry wspomagali czołowi zawodnicy ligi GP 500.
- W grze będziemy mogli zobaczyć oryginalne tory, motory, drużyny oraz zawodników.
- Można będzie oglądać na replayu z wielu kamer najbardziej spektakularne kraksy.

PRODUCENT BEAM SOFTWARE **WYDAWCA** HASBRO **PREMIERA** PAŹDZIERNIK



Przyznaj, że z chęcią wepchnąłbyś patyk w jego szprychy.





Utrzymywanie bezpiecznego odstępu nigdy nie było złym pomysłem.

Zapomnij o Formule 1 - jest po prostu zbyt bezpieczna. Cztery koła, pasy... kombinezon odporny na ogień. GP500: oto sport dla prawdziwych twardzieli. O połowę mniej kół, tylko obcisłe, skórzane wdzianko dla ochrony, no i możliwość triumfalnej jazdy z podniesionym przednim kołem, wywierająca olbrzymie wrażenie na paniankach...

Motocyklówki są dużo mniej popularne niż samochodówki, chociaż ostatnio sytuacja zaczęła się nieco zmieniać. Standard wyznaczyła „Castrol Honda Superbike" (niedługo ujrzymy jej sequel), która została jednak szybko przyćmiona przez symulator Electoronic Arts - „Superbike World Championship". Może niektórzy z Was pamiętają - kiedyś była już gra zatytułowana „GP500", jednak nie zyskała niestety dużego rozgłosu.

Dzisiejsze „GP500" to jednak zupełnie inna sprawa. Na początek ma do zaoferowania oficjalną licencję, co oznacza, że wszystkie tory, zespoły i oczywiście kierowcy z FIM Road Racing World Championship GP 500 - najsłynniejszego na świecie turnieju motocyklowego, zostaną zawate w grze. Po każdym z 14 zaprojektowanych z najwyższym odwzorowaniem detali torów będzie szalało 24 prawdziwych motocyklistów. Niejaki Kenny Roberts Jr (topowy motocyklista w Stanach) osobiście przetestował każdy szczegół gry, ze szczególnym naciskiem położonym na zachowanie się motoru.

„GP 500 DAJE POCZUCIE PRĘDKOŚCI I NIEBEZPIECZEŃSTWA W NIEBYWAŁYM DOTĄD STOPNIU."

Efekty tych testów mogliśmy podziwiać w super wczesnej wersji gry. Ludzie - ten realizm jest zadziwiający!

Uczucie prędkości i niebezpieczeństwa w „GP500" zasługuje na szczególną pochwałę. Zdecydowanie częściej wywołuje dreszcze związane z prowadzeniem najbardziej odjechanych maszyn na świecie niż chociażby wspomniane wcześniej „CHS" i „SWC". A jeśli już zdarzy Ci się pomyłka, to wiedz, że jej rezultat jest niesłychanie dramatyczny, i to nie tylko ze względu na bardzo widowiskowy wypadek, ale również dla tego, iż jedna mała pomyłka całkowicie przekreśla Twoje szanse na zwycięstwo. Jest jednak opcja Quick Race i rozsądne defaultowe konfiguracje motoru, które powodują, że początkujący będą mieli równie dużo zabawy, co wytrenowani profesjonaliści, choć nie zmienia to faktu, że „GP500" jest pełnowartościowym symulatorem. Autorzy nie zapomnieli oczywiście o możliwości dokładnego ustawiania parametrów pojazdu. Silnik, przełożenia biegów i dobór opon są w pełni konfigurowalne, a dokładna analiza wyścigu na wykresie telemetrii da Ci pełną informację, co należy zrobić, aby uzyskiwać lepsze czasy na poszczególnych okrążeniach. Dla prawdziwych entuzjastów GP500 oprócz możliwości wyboru trybów od Practice do Championship Season, autorzy dodali jeszcze tryb Testing, w którym będziesz mógł dokładnie sprawdzić parametry motoru i dostosować je do każdego z 14 torów.

To jednak nie koniec wspaniałości „GP500". O jej sukcesie mają zadecydować przede wszystkim dwie rzeczy: naturalne zachowanie komputerowych przeciwników o wysokim AI, oraz jakość i szybkość grafiki. Każdy z przeciwników będzie miał odmienny charakter, sposób jazdy i stosunek do innych uczestników wyścigu. W poprzednich motocyklówkach nie było mowy o takich bajerach. Mamy więc wielką nadzieję, że „GP500" porządnie skopie tyłek dotychczasowemu mistrzowi - „Superbike World Championship", i wyznaczy nowy, wspaniały standard.

MATTHEW PIERCE

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Beam Software

Pochodzenie: Australia

Data założenia: 1980

Wielkość zespołu: 120 osób

Osiągnięcia: Dzięki Melbourne House, Beam rozpoczął działalność od Spectruma, oddając w nasze ręce klasyki jak "The Hobbit", czy "Penetrator", zanim przeniosła się na platformę PC.

Poprzednia Gra: "Deathkarz", "KKND 2", oraz "Cricket 97".



SZYBKI TŁOK

Pewnie przypuszczasz, że wyświetlenie na ekranie 24 maszyn jednocześnie spowoduje znaczne obniżenie prędkości animacji. Nic bardziej błędnego. Jakimś tajemniczym sposobem Beam Software zdołało utrzymać dużą liczbę klatek na sekundę bez obniżania szczegółowości grafiki. Na dodatek, modele motocyklistów są niezależne od pojazdów, na których pędzą. Oznacza to, że gdy przy dużej prędkości dojdzie do kraksy, motocyklista i motor wylecą w zupełnie inną stronę...



NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

- Ponoć, jak donoszą wiarygodne źródła, w dniach 17-19 września bieżącego roku będzie można zobaczyć... PSX2! Tokyo Game Show zapraszają!

- Lato 2000 zaowocuje dwoma wielkimi wydarzeniami. Po pierwsze będziecie mieli znów wakacje, po drugie Microsoft wypuści DirectX 8.0.

- Ubi Soft właśnie podliczył kasę i doszedł do wniosku, że ze swoim przyrostem rzędu 41% nie ma się czego wstydzić. W szpony francuskiej firmy wpadł ostatnio m.in. Interactive Magic.

- EA zamierza zająć się lokalizowaniem swojego największego hitu internetowego - „Ultima Online". Własny język i krajowy serwer. Oto nowa polityka firmy...

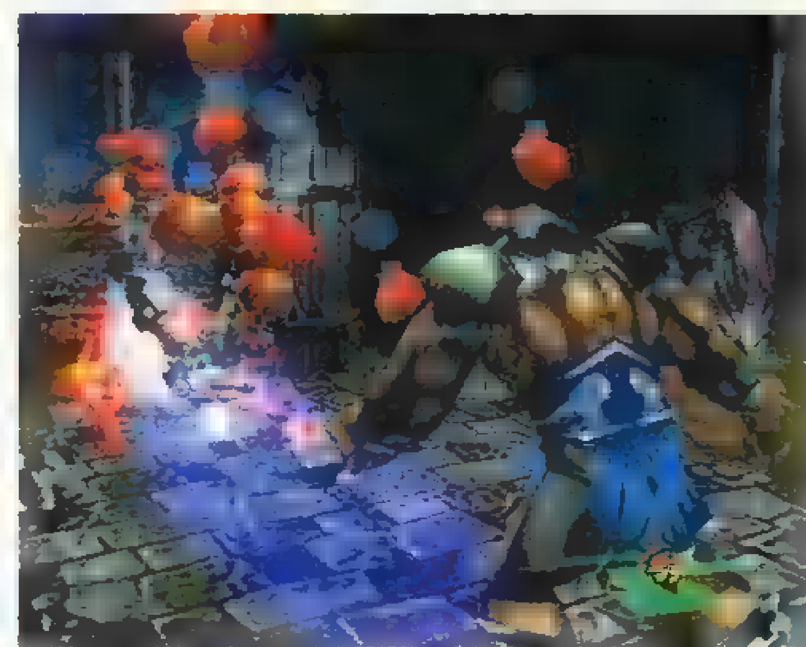
- Już wiemy na pewno, że posiadacze Dreamcasta zobaczą na swojej maszynie „Rainbow Six"! Ciekawe co zrobią z drzwiami?

- „Outcast" naciera na Hollywood! Doszły nas słuchy, że tuzy z tego bajkowego ośrodka są silnie zainteresowane sfilmowaniem zakręconej fabuły dzieła Infogrames.

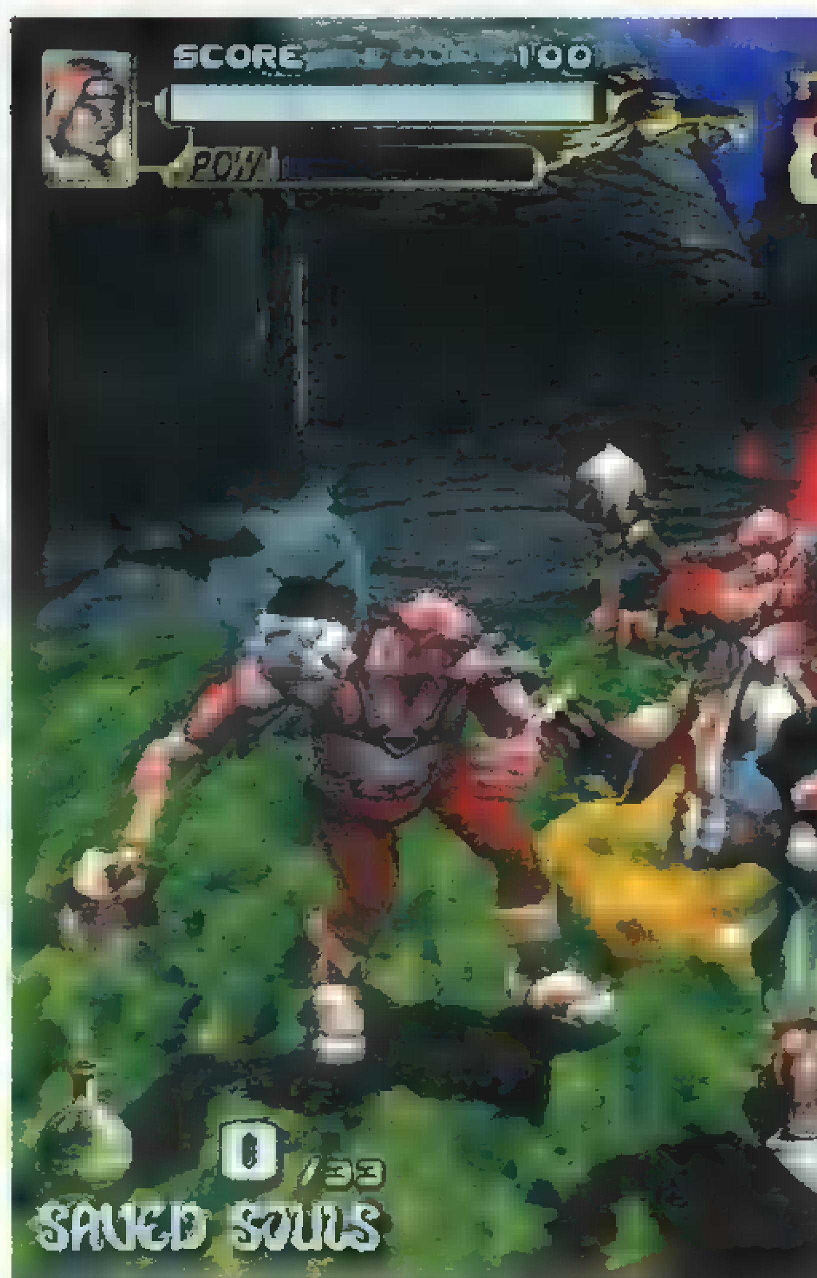
- Codemasters „zaopiekuje" się twórczością niezwykle jajcarskiej grupy Sensible Software. Ludzie odpowiedzialni za takie hity, jak: „Cannon Fodder" czy „Sensible Soccer", mają całkiem interesujące plany. „Cannon Fodder 3D" w drodze!

■ WYDAWCA **TOKA** ■ PRODUCENT **TOKA** ■ PREMIERA **SIERPIEŃ**

SOUL FIGHTER









Maamooo! Ale ja muszęęęęę! Nie, dzisiaj dostałeś już wszystko! Maaamoo... Żebranina o kolejne moniaki. Och, Boże jak ja to dobrze znam!

Jeśli nigdy nie zdarzyło Ci się spędzić połowy wakacji w salonach z automatami, to zerknij na inny news, bo tutaj nie znajdziesz nic ciekawego. Dla całej reszty zaś... Pamiętacie „Golden Axe"? Prosta, jak kawał kija nawalanka, w której jedynym celem było załatwienie maksymalnej liczby wrogów i przejście najdalej w prawo jak się dało. Ach, jakież to było wciągające. Już niebawem, dzięki ludziom z TOKA będziemy mogli ponownie pobawić się w bezwzględną eliminację wszystkiego co się rusza. Czekać na nas będzie wspaniała grafika 3D (yeaaach!), która powinna w doskonały sposób oddać zewnętrzne niuanse trzech typów postaci dzierżących ponad 14 rodzajów uzbrojenia. Oczywiście nie odbędziemy spokojnego spacerku po parku, ale będziemy musieli stawić czoła ponad 40 różnym bestiom, których współplemieńcy licznie przybędą na ten folk-festival. Do pokonania będziemy mieli 6 wielkich poziomów usianych pułapkami i niszami z czyhającymi na nasze potknięcie zastępami. A cała adrenalina wyleje się uszami... już za chwilę. ■



COMANCHE 4

W początkach ekspansji PC, gra „Comanche", firmy NovaLogic stanowiła jedno z najbardziej ekstrawaganckich i nowoczesnych połączeń symulatora z grą arcade'ową. Jej kolejne części ewoluowały i ciągle odnosiły sukcesy choć już na pewno w mniejszym stopniu niż „jedynka". W najnowszej, czwartej części gry, możemy spodziewać się wielu zmian. Po pierwsze, zostanie unowocześniony engine VoxelSpace. Chłopaki z NovaLogic twierdzą, że jest on znacznie bardziej wydajny od engine'ów opartych na wielobokach, dzięki czemu obraz będzie mógł pracować 32-bitową głębią kolorów. Po drugie zostanie opracowany całkowicie nowy zestaw misji, polegających na ataku celów naziemnych, powietrznych oraz na zwiadzie. Po trzecie, zostaną wprowadzone specyficzne warunki bojowe, dzięki czemu będzie można wykonać misję w terenie skażonym bronią nuklearną, biologiczną tudzież chemiczną. Dodatkowymi atrakcjami gry mają być: możliwość gry przez Interent (do 32 graczy) oraz komunikacji głosowej w sieci w czasie rzeczywistym. Czekamy z niecierpliwością do końca 1999.





■ PRODUCENT **NOVALOGIC** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

DELTA FORCE 2

Jeśli nigdy nie macie dość walki za „wolność waszą i naszą" u boku amerykańskiego sojusznika, polecamy Wam nadciągającą z wielką siłą „Delta Force 2".



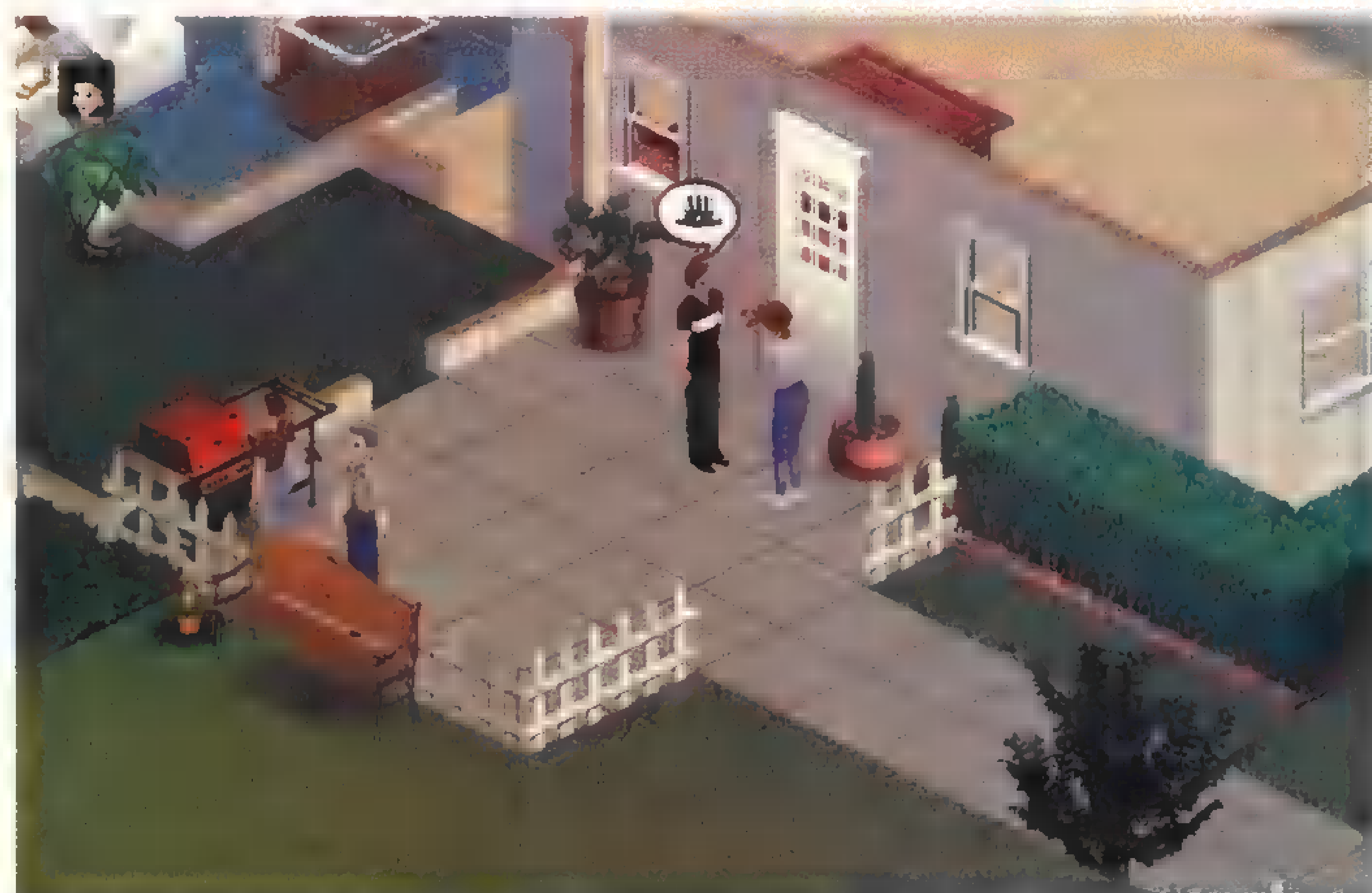
Novalogic postanowił odgrzać swój dość leciwy hit i dać nam szansę załatwienia kilku marionetkowych dyktatorów. Jako członek elitarnego zespołu uderzeniowego przekonasz się na własnej skórze czym pachnie polityka USA. Oczywiście mamy tutaj do czynienia z shooterem, który umożliwi nam oglądanie sytuacji z kilku widoków. Wierne oddanie niuansów uzbrojenia i wyposażenia sił specjalnych będzie bardzo trudnym zadaniem, tym bardziej że z zapewnień producentów wynika, iż druga część wyśmienitej gry ma zostać uzupełniona o silnie rozwinięty wątek taktyczny. Z tego powodu poza radosnym pruciem z pepeszy będzie trzeba trochę pogłówkować. Ludzie z Novalogic poprawili dość już leciwy engine Voxel Space 3D i zamierzają ostro



zaatakować rynek. Zapewniają nas, że nowy „silnik" będzie mógł nam zaprezentować cele leżące nawet kilometr przed nami, co da niespotykane w tego typu grach poczucie realizmu. Uch! Ktoś tu narobił nam niezłego smaku! ■

■ WYDAWCA **EA** ■ PRODUCENT **MAXIS** ■ PREMIERA **GWIAZDKA**

THE SIMIS



„Ludzie zrobili już wszystko co mieli do zrobienia". Tymi słowy pewien pracownik urzędu patentowego motywował swoje odejście z pracy. Było to 100 lat temu i nic nie wiedział o „The Sims".

Maxis słynęła z nieortodoksyjnych pomysłów i wielkiej serii „Sim City". Gdy numer 3000 opuścił ich hadeki wszystkim wydawało się, że do następnej produkcji upłynie bardzo dużo czasu. A tutaj... „The Sims". Masz 15 lat i chcesz wiedzieć jak to jest mieć własną rodzinę, pracę, rachunki, dzieci, zobowiązania, sąsiadów, nauczycielki w szkole potomstwa i poborcę podatkowego? Nic prostszego, wystarczy, że odczekasz nieco i pobawisz się właśnie najnowszą grą Maxis. Tym razem rządzi skala mini. Sam będziesz mógł zaprojektować dom, osobiście go urządzić (od koloru okien po najnowszy sprzęt hi-fi pasując pod tapetę przedpokoju) i sprawdzić, jak to wszystko funkcjonuje. Oczywiście najważniejsi są ludzie. Dorabiasz się więc rodziny i próbujesz wychować swoje potomstwo. Każda z postaci ma własny charakter i temperament, co powoduje, iż w grze znajdziemy to, co doskonale znamy z naszych domów (che,che teraz my stoimy z ICH strony). Oczywiście nie zabraknie także „arcyuczynnych" sąsiadów czy też wypadków losowych. Gra zapowiada się naprawdę nieźle, rzut izometryczny i trójwymiarowe postacie oraz ciekawa grafika mogą stworzyć z niej hit, ale z całą pewnością nie będzie to produkt dla każdego. ■

■ **LK AVALON** ■ **IV KWARTAŁ**

TRIDONIS

Polska firma LK Avalon pracuje nad strategią RTS, której tematem będą walki ziemian z kosmitami. Będziemy mieli do dyspozycji ponad 70 typów jednostek, nieźle rozwinięty pion badawczy, 24 wielkie misje do zrealizowania, możliwość pogrania w 8 chłopa w sieci, zoomowalne środowisko gry, zmiany pór dnia, 30 budowli i dość nieskomplikowany wątek ekonomiczny. Szesnastobitowa grafika powinna oddać obraz współczesnego sprzętu, oraz nowe, nikomu nieznane środki masowego rażenia.



■ WYDAWCA **SCI** ■ PRODUCENT **SCI** ■ PREMIERA **JESIEŃ**

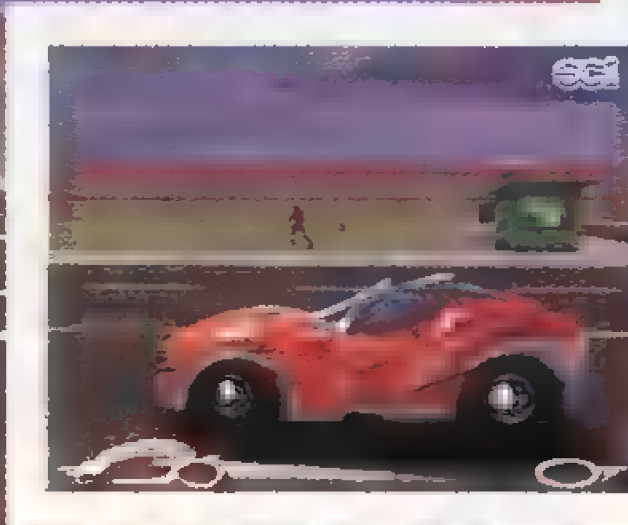
CARMAGEDDON 3: THE DEATH RACE

Mamy dobrą wiadomość dla wszystkich babć oglądających codziennie „Esmeraldę"! Znów będziecie mogły zrobić na ulicy zadymę pod pretekstem obrony moralności!!!

Pierwsze dwie części jatki zwanej „Carmageddon" były, łagodnie mówiąc, dość kontrowersyjne. I mimo że nie znalazł się jeszcze na świecie szaleniec, który pod wpływem tej gry zacząłby rozjeżdżać ludzi na ulicach, „Carmageddon" nie został dopuszczony do sprzedaży w wielu krajach. Wszystko wskazuje na to, że z „The Death Race 2000" będzie podobnie, a nawet jeszcze gorzej. Dlaczego? Ponieważ ma pojawić się w nim opcja... budowania własnych ofiar, nakładania na nie tekstur, dźwięków... Coś mi się zdaje, że po wydaniu gry wzrośnie popyt na skanery - niektórzy nie omieszkają zapewne umieścić w grze swoich ulubionych nauczycieli, szefów, wrogów, kumpli, którzy ukradli im dziewczynę, itp. Kolejną, choć już trochę mniej kontrowersyjną nowością w „Carmageddon 3" będą trasy. Ich obecność oznacza, że nie będziemy już mogli frywolnie szaleć po mieście, tylko po zaplanowanych odcinkach. Ten pomysł wydaje się nam niezbyt trafiony, bo przecież największym smaczkiem „Carmageddona" była właśnie jazda po mieście. Trzeba być jednak dobrej myśli, gdyż autorzy z pewnością nie chcieli wprowadzać zmian na gorsze. Oczywiście, w najnowszej produkcji SCI zostanie poprawiona grafika i engine. ■











GRY NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki na to, aby stać się hitami.

Giants	Interplay	Sierpień
Driver	GT Interactive	Wrzesień
Homerworld	Sierra	Wrzesień
C&C Tiberian Sun	EA	Wrzesień
Daikatana	Eidos	Wrzesień
Duke Nukem Forever	3D Realms	Wrzesień
Messiah	Interplay	Wrzesień
Ultima IX: Ascesion	Origin	Wrzesień
Max Payne	3D Realms	Wrzesień
Quake III: Arena	ID	Październik
Age Of Empires II	Microsoft	Listopad
Theme Park World	EA	Listopad
Force Commander	LucasArts	Listopad
Indana Jones	LucasArts	Listopad
Black & White	EA	Listopad
Grand Prix 3	MicroProse/Hasbro	Grudzień
Prey	GT Interative	Wiosna
Team Fortress 2	Sierra	Wiosna

■ PRODUCENT **PSYGNOSIS** ■ PREMIERA **III KWARTAŁ**

METAL FATIGUE

Wbrew pozorom nie będzie to gra o tym jak metalowiec pofatygował się do sklepu po piwko.

„Metal Fatigue", to gra w stylu „MechWorrior" oraz „Reflux" uzupełniona o bardziej rozwiniętą sekcję zarządzania zasobami. Producenci gry chwalą się również, że ich roboty zwane Combotami będą mogły ulegać podczas gry znacznie większym modyfikacjom niż maszynki z wymienionych gierek. W sumie, dzięki znajdowaniu, kupowaniu oraz wynajdowaniu określonych podzespołów, w grze będzie ponad 10 000 różnych kombinacji Combotów! „MF" będzie charakteryzowała się następującymi cechami: wielowarstwowe rozgrywanie potyczek (symulacja 3 pól bitewnych), dokładne planowanie struktury sił przed misją, wsparcie trybu multi-player w Internecie i LAN-ie, renderowanie obiektów w 3D, dynamiczną kamerą, bardzo rozwiniętą sztuczną inteligencją oraz wielowątkowym rozwojem sytuacji. Czyżby „MechWarrior" miał odejść do lamusa? ■



■ WYDAWCA **GT** ■ PRODUCENT **DIGITAL REALITY** ■ PREMIERA **WRZESIEŃ**

IMPERIUM GALACTICA II

Każdy ortodoksyjny strateg miał na pewno kontakt z pierwszą częścią tej gry. Co prawda miała ona kilka poważnych usterek, m.in. niezbyt dopracowany interfejs oraz słabą grafikę, ale prawdziwym hardcore'owcom tak naprawdę to nie przeszkadzało. Druga część „IG", poza tym, że jej akcja rozgrywa się w dokładnie tym samym miejscu, będzie miała niewiele wspólnego ze swą poprzedniczką. Zmian jest bardzo dużo: scenariusz został napisany od nowa, system kontroli rozszerzony i jednocześnie w znacznym stopniu uproszczony, graczowi dano możliwość kształtowania stanu początkowego rozgrywki oraz - co najważniejsze - opracowano trójwymiarowy engine gry, który będzie popylał jedynie we współpracy z akceleratorem. W „Imperium Galactica II" będzie można również pogrywać w Internecie (8 graczy) oraz w sieci lokalnej. W singlu będą dostępne m.in. tryby scenario, campaign, 100 planet do podbicia oraz 150 wynalazków do odkrycia. Ech, ta gigantomania kiedyś nas zgubi! ■





■ WYDAWCA **EUROPRESS** ■ PRODUCENT **EUROPRESS** ■ PREMIERA **III KWARTAŁ**

RALLY CHAMPIONSHIP '99

Właśnie doszły do nas gorące informacje o najnowszej rajdówce Europressu. Hmm... Palce lizać! Po pierwsze, gracz otrzyma do swojej dyspozycji 25 rajdowych super wózków. „CMR" ze swoimi 12 wózkami niech się chowa szybko ze wstydu pod tapczan! Następnym zniewalającym elementem gry ma być grafika. Wygląda ona tak, że człowiek ma wrażenie, iż programiści jeździli po wszystkich trasach, pstrykali miliony zdjęć i połączyli je w całość (widzieliśmy to na własne oczy!). Co do modeli samochodów, to małe porównanie: w „Colin McRae Rally" każdy wóz składał się z 200-250 wieloboków. W „Rally Chamoionship" liczba ta urosła do... 1500! No i co, opadły Wam szczęki? Animacja będzie wzbogacona o efekty typu: dym, kurz, deszcz, śnieg, itp. Szalejąc po 36 trasach (mających łącznie 420 mil), poznamy jak w rzeczywistości zachowują się wspomniane samochody. Realizm ma być bowiem dużo większy niż w „Colinie" - model jazdy projektowano z uwzględnieniem zasad dynamiki oraz fizyki. Po przejechaniu konkretnego odcinka swoje wyczyny możemy oglądać z siedmiu umieszczonych w różnych miejscach kamer. Jest jeszcze jedna, bardzo fajna rzecz: otóż nie będziemy ograniczeni „niewidzialnymi ścianami"! Jeśli na przykład zobaczymy odbijającą od trasy w bok jakąś polną dróżkę, będziemy mogli w nią skręcić lub np. wjechać do pobliskiego lasu. ■



JESZCZE TRZECH...

Każdy, kto kiedykolwiek choć zerknął na rozgrywkę brydżową musi stwierdzić, że jest to jedna z nielicznych gier karcianych, w której element losowy sprowadzony został do minimum. Tym, którzy nie mogą niestety doczekać się przyjścia kolegów na wieczorne rozdanie polecamy najnowszy produkt polskiej firmy Techland. Będziemy mogli rozegrać dowolną partię od pojedynczego rozdania aż do robra. Program posiadać także będzie bardzo rozbudowaną opcję pomocy podczas rozgrywki, przez co jego przydatność dla młodszych i mniej doświadczonych graczy będzie duża. W produkcie umieszczono także wiele definicji we Wspólnym, przez co rozgrywka powinna przebiegać bezproblemowo. „Techland Bridge 2000" da także możliwość pogrywania przez sieć, a firma zastanawia się nad uruchomieniem własnego serwera, co umożliwiłoby stworzenie polskiej ligi graczy w brydża sieciowego! Oczywiście nie zapomniano o supporcie lokalnej sieci, przez co szefostwo biur będzie musiało uważniej monitorować podległych pracowników.

ze świata

■ Eiods po prostu rozstawia konkurencję po kątach. Jeśli kiedykolwiek ktoś Ci powie, że pewna firma ma o ok. 61% zysk większy od ubiegłorocznego – to musi być Eidos.

■ Po wyjątkowo słabej sprzedaży produktów EA z serii Sports N64 raczej nie ujrzy „FIFA 2000". Bez Dziurowicza? Dlaczego?!

■ Hasbro zmierzył się właśnie z EA. Panom z pierwszej firmy udało się wykupić pięcioletni układ z FOA na tworzenie produktów traktujących o wyścigach Formuły 1.

■ Infogrames podpisał kontrakt z trenerem Tottenham Hotspur, Georgem Grahamem, na użyczenie jego nazwiska najnowszemu PSX-owemu menadżerowi „Player Manager '99". Naszej kadrze to nie grozi.

■ Firma 3Dfx zamierza wytoczyć proces Creative Labs o bezprawne używanie kodu źródłowego Glide'a do obsługi gier wykorzystujących TNT oraz TNT2. Creative Labs, wcześniej producent akceleratorów opartych na układach Voodoo, a obecnie TNT oraz TNT2 stanowczo odpiera te zarzuty..

■ Firma S3 znana głównie z produkcji kart graficznych (m.in. seria Virge) połączyła się z Diamond Multimedia, producentem sprzętu multimedialnego.

■ Pecetowa wersja „Final Fantasy VIII" zapowiadana początkowo na zimę bieżącego roku, może się trochę opóźnić. Fani tej gry nie powinni jednak zbytnio kręcić nosem, nie będzie to poślizg zbyt duży (1-2 miesiące).

■ Producenci „GTA" zamierzają opublikować nowe mapy do tej zacnej giery. W dodatku znajdą się 22 nowe samochody, 7 długich misji oraz nowa mapa do multi-playera (Manchester). Akcja będzie toczyła się w roku 1961. Dodatek będzie dostępny w Internecie: www.gta-london.com.

ze świata

Betatesting nowego rolpleja on-line firmy Microsoft, zakończył się fiaskiem. Okazało się, że każdy gracz „Asheron's Call", bo tak nazywa się ta gra, w momencie dokonania upgrade'u swojej postaci zostaje... wymazany z serwera! Miejmy nadzieję, że w Win98 Second Edition nie będzie takich problemów.

Ze względu na duży sukces programu muzycznego „Music" na PlayStation, firma Codemasters zdecydowała się wydać na peceta jego odpowiednik „Music 2000". Wersja pecetowa będzie miała większą bazę stylów muzycznych, rzeczywistą, 24-ścieżkową generację dźwięku oraz obsługę midi. Spodziewajcie się go w listopadzie.

Ścieżka dźwiękowa od „Forsakena" stała się na tyle popularna wśród fanów techno, że postanowiono ją wydać jako oddzielną płytę muzyczną nazwaną Forsaken: The Music. Na krążku znajdą się utwory znane z gry oraz kilka remixów. Niestety, nie wiadomo czy płyta dotrze do Polski.

Simis przykłada się do stworzenia „Flight Sim Toolkit 2", dzięki któremu wszyscy rozczarowani dostępnymi na rynku symulatorami lotniczymi będą mogli zaprojektować własne. Będziemy bawić się zarówno samolotami wojskowymi jak i cywilnymi.

Krisalis Software zamierza zrobić grę „Airport Inc.", która będzie odpowiednikiem znanego i lubianego „Theme Parku". Akcja rozgrywa się na lotnisku - trzeba będzie je zaprojektować i zajmować się takimi problemami jak np. terroryzm. Gra zostanie wydane przez Take 2 pod koniec bieżącego roku.

„Tomb Raider 4" będzie nosił podtytuł „Last Revelation" lub „Eden". Na razie projekt jest skrupulatnie ukrywany przed oczami dziennikarzy. Wiadomo jedynie, że gra ma się ukazać planowo 22 listopada.

■ WYDAWCA **GT** ■ PRODUCENT **ENGINEERING ANIMATIONS** ■ PREMIERA **III KWARTAŁ**

TRANS-AM RACING '68-72

Oglądałeś film „Mistrz Kierownicy Ucieka"? Jeśli tak, to przypomnij sobie tylko jakim wózkiem jeździł Bandzior. Tak - to był piękny, czarny Pontiac Trans-Am...

Film ów został zrobiony na początku lat siedemdziesiątych i doskonale oddawał atmosferę tamtych lat. Piękne amerykańskie samochody z wielkimi silnikami, które zużywają ogromne ilości paliwa, były wtedy szczytem mody. Dlaczego o tym piszę? Ponieważ głównymi bohaterami „Trans-Am Racing'68-72" są takie właśnie samochody. Przejdźmy jednak do szczegółów. Dzięki firmie GT Interactive zasiądziemy za kółkiem jednego z 13 autentycznych wózków, wśród których nie zabraknie takich wspaniałości jak Ford Mustang, Chverolet Camaro, czy wspomniany we wstępie Pontiac. Jazda ma być w pełni realistyczna, a to gównie dzięki bardzo dobremu odwzorowaniu zachowania się samochodów podczas jazdy. Na przykład, uwzględniono bardzo miękkie zawieszenie amerykańskich samochodów sprzed 30 lat, co zaowocuje wyraźną podsterownością, czy przechyłami na zakrętach. Ścigać się będziemy po 12 prawdziwych, historycznych trasach z lat '68-72. Sam wyścig będzie przebiegał również w pełni autentycznie - samochód po wielogodzinnych męczarniach dopomni się w końcu o wizytę w pitstopie, aby wymienić opony, albo dolać paliwa. Podobnie trzeba będzie postąpić jak zdarzy nam się spotkać w drodze drzewo, barierkę, albo zbyt wolno jadącego przeciwnika. Wtedy zawsze gotowi mechanicy błyskawicznie wyklepią nam pognieciony błotnik czy maskę. Wszystkie uszkodzenia będą dokładnie widoczne, a same kraksy niezwykle widowiskowe. Przeciwnicy według zapewnień programistów zaskoczą nasz bardzo wysokim poziomem inteligencji, charakteryzować ich będą takie cechy jak agresywność czy doświadczenie. To narazie wszystkie informacje jakie udało nam się zdobyć. Jak będziemy wiedzieli coś jeszcze, to nieomieszkamy was o tym poinformować. ■







ZASZPRECHAJĄ PO NASZEMU!

Debiutująca na rynku pecetowej rozrywki firma CODA ma bardzo ambitne plany. Już za momencik na sklepowych półkach znajdzie się legendarny „Simon The Sorcerer 2" - w pełni spolonizowany, za jedyne 29,95 zł. A w październiku ujrzymy wynik tytanicznej pracy zespołu - polską wersję „The Feebe Files". Cztery płyty CD za jedyne 69 złoty. Ślinka cieknie...

■ WYDAWCA **NOVALOGIC** ■ PRODUCENT **NOVALOGIC** ■ PREMIERA **SIERPIEŃ**

ARMORED FIST 3

Czy istnieje jakaś kobieta, która nie lubi chłopców w mundurze i prawie sześciometrowych luf osadzonych na niezniszczalnej wieżyczce? Oczywiście nie ma takiej!

Dlatego też NovaLogic daje nam możliwość wcielenia się w twardziela, który będzie potrafił robić czołgiem buksy i bączki. Zadanie gracza jest proste: znaleźć i zniszczyć wroga. Oto podstawowe cechy gry: nowy, bardziej dopracowany 32-bitowy engine Voxel Space, ulepszone mechanizmy sztucznej inteligencji wroga oraz naszych przyjaciół, możliwość przeprowadzenia rozgrywki w Internecie (do 30 graczy), rozmawiania w czasie rzeczywistym z innymi uczestnikami gry sieciowej oraz edytor misji. Ciekawe co o tym powiedziałby Szarik, przy założeniu, że próbowałby to zrobić w Wigilię... ■



SKLEP WYSYŁKOWY

(0-94) 346-11-58
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!

przez internet TANIEJ! - www.timsoft.pl

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

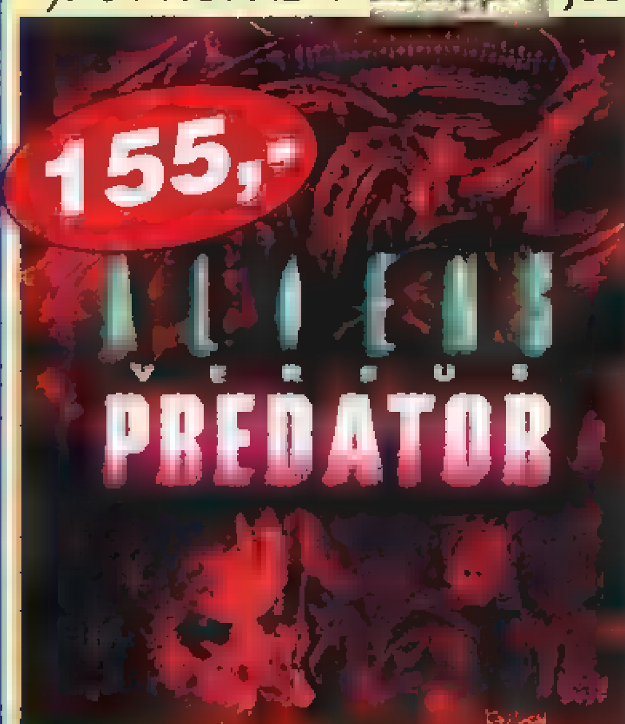
e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 26 lipca 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku [redacted] godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać [redacted] kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **08** [redacted] adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa

UWAGA PROMOCJA!!! Do każdego zamówienia bezpłatnie: karta rabatowa, kolorowy katalog i pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Zamawiając 3 lub więcej programów **możesz dodatkowo zamówić** PC PROPAD 4* (PC, cztery przyciski fire, autofire) w cenie 1 zł.

*)PC PROPAD 4 dostępny jest także poza promocją w cenie 49 zł.



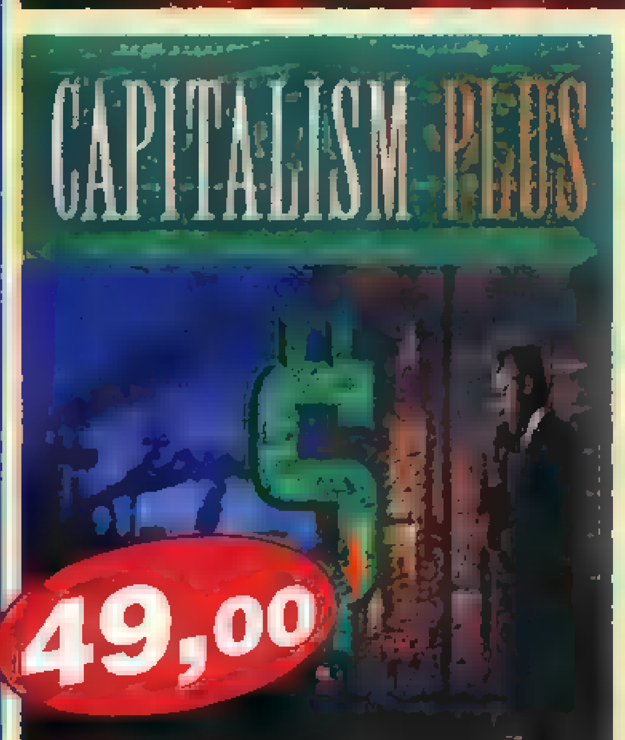


































CENNIK GIER PC CD-ROM

3 W 1	29,95
A.D. 2044	45,00
Abe's Exodus	149,00
Ace Ventura-Psi Detektyw	69,00
Age of Empires 2	229,00
Age of Sail	49,00
Airline Tycoon	69,95
Alfa Centauri	155,00
Alien vs Predator	155,00
Ancient Conquest	99,95
Anno 1602 PL	155,00
Armored Fist 2	59,95
Baldurs Gate - Misje	59,95
Baldurs Gate PL	155,00
Battle Isle II+misje PL	29,95
Battle of Britain	155,95
Battlegr.-Napoleon in Russia	89,00
Battlegr.-Prelude to Waterloo	89,00
Battleground - Shiloh	49,00
Betrayal at Antara	69,95
Birthright	69,95
Blade Runner	59,95
Blood [redacted]	69,95
Broken Sword II PL	59,95
C&C Red Alert+Count&Aftermath	122,00
C&C Tiberian Sun	155,00
Caesar [redacted]	69,95
Caesar 3	155,00
Capitalism +	49,00
Championship Manager 3	155,00
Championship Manager 97\98	119,00
Civilization:Call to Power	169,95
Colin Mcrae Rally	159,95
Commandos	155,00
Commandos-Mission 2	109,00
Corsairs PL	149,95
Creatures 2	155,00
Creatures 2:Life Kit	59,00
Creatures Deluxe	49,95
Croc	59,95
Cyberstorm	69,95
Dark Omen Warhammer	59,95
Definitive Wargame Collection 2	129,95
Delta Force	155,00
Destruction Derby II	39,95
Diablo	69,95
Diablo Helfire Pack	49,95
Double Agent	49,95
Dungeon Keeper	59,95
Dungeon Keeper 2 PL	99,95
Earth 2140 + Misje	49,95
East Front 2	155,95
Echelon	69,95
Emergency	49,95
Extreme Assault PL	29,90
F-16 Aggressor	155,00
Falcon 3.0	59,95
Fall Weiss 1939	59,95
Fallout	59,95
Fallout 2	155,00
Fields of Fire	59,95
FIFA '1999	155,00
FIFA '98	59,95
Fighting Force (3Dfx)	99,95
Fighting Steel	159,00
Final Liberation - Warhammer	49,95
Fly!	155,95
Flying Saucer	19,95
Force 21	159,00
Future Cop L.A.P.D.	99,95
Gangsters	149,95
Get Medieval	49,95
Gold Games 2	129,00
Grand Theft Auto + London Misje	129,95
Great Battles of Alexander	69,95
Great Battles of Caesar	79,95
Great Battles of Hannibal	79,95
GTA-London-Misje	89,95
Half Life	155,00
Hearts of Darkness	155,00
Heretic 2	155,00
Heroes of Migh & Magic	49,95
Heroes Of Might [redacted] Magic 2	99,95
Heroes Of Might & Magic 3	145,00
Hidden [redacted] Dangerous	159,95
Hopkins FBI	69,00
Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
Industry Giant	79,00
Insane Speedway 2	79,95
Jack Orlando	49,95
Jagged Alliance 2 PL	69,95
Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
Knights & Merchants	49,95
Książę i Tchórz	59,95
Lands of Lore II	59,95
Lands of Lore III	155,00
Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
Lego Loco PL	99,00
Lemings Pak	49,95
Liath-World Spiral PL	89,95
Liberation Day	79,95
Liga Polska Manager'98	99,95
Light House	69,95
Little Big Adventure 2	59,95
Lomax	49,00
Lords of Magic	69,95
Lords of the Realms 2	69,95
Luftwafe Commander	149,00
Lula Virtual Baby (od 18 lat)	59,95
Lula: the Sexy Empire (od 18 lat)	69,00
Mad Trax	69,95
Malkari	149,00
Man Of War	29,95
Mayday	49,95
MDK PL	59,95
Megapak 8	99,95
Megapak 9	99,95
Might [redacted] Magic VII	160,00
Mortyr	99,95
Moto Racer 2	155,00
Myst	59,95
Nascar Racing 2	69,95
Nascar Revolution	155,00
NBA 99	155,00
Need for Speed 4	155,00
North vs South	149,00
Olympic Games	29,95
Operational Art Of War	59,95
Outpost	69,95
Panzer Commander	155,00
Panzer General II	69,00
Phantasmagoria	69,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pinball 3D	69,95
Pinball Timeshock	59,95
Pitfall	49,95
Popolous 3: The Beginning	155,00
Postal	59,95
Propilot '98	69,95
Przeklęta Ziemia PL	39,95
Rage of Mages	69,95
Railroad Tycoon 2	155,00
Railroad Tycoon 2: Century Mission	69,95
Railroad Tycoon Deluxe	59,95
Rainbow 6	155,00
Rainbow 6 Eagle Watch (misje)	89,00
Reah + A.D. 2044PL	159,95
Reah,DVD	189,95
Realms Of Arkania	29,95
Recoil	99,95
Redguard	159,95
Redline	155,00
Redline Racers	59,95
Redneck Rampage	59,95
Reflux	59,95
Requiem-Avenging Angel	159,00
Resident Evil 2	155,00
Return to Krondor	155,00
Rival Realms PL	99,95
Riven	59,95
Saga Rage of Vikings PL	69,00
Sanitarium	155,00
Scorcher	29,95
Sensible Soccer '98	59,95
Settlers	19,95
Settlers 2	39,95
Settlers 2 Misje PL	19,95
Settlers 3	145,00
Settlers [redacted] Misje PL	49,00
Seven Kingdoms	79,00
Shadows Over Riva	29,95
Shogo	69,95
Sid Meier's Gettysburg	59,95
Sim Ant	59,95
Sim City 2000	59,95
Sim City 3000 PL	155,00
Skaut Kwatermaster	29,95
Spellcross	49,95
Star Siege Universe	159,00
Star Wars: Rogue Squad	179,00
Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
Starcraft	155,00
Starcraft: Brood War	79,00
SU-27 Commander's Edition	59,95
Superbike World Championship	155,00
Target	59,95
Team Apache	69,95
Terminator 2029	14,95
Theme Hospital	59,95
Thief-The Dark Project	155,00
Thrust, Twist & Turn	155,95
TOCA 2	169,95
Tomb Raider 3	155,00
Tomb Raider II+Misje	99,00
Total Annihilation	69,95
Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
UFO'S	39,95
Ultimate Soccer Man.98/99	69,95
Ultra Fighters	79,00
Vangers	59,95
Viper Racing	155,00
Virtua Fighter 2	99,95
Virtual Chess II	99,00
VIVA Football	155,00
Wages Of War	59,95
War Wind	59,95
Warcraft II Delux Edition	69,00
War[redacted]ames	59,95
Warhammer 40000 Chaos Gate	155,00
Warhammer: Shadow of Hornet Rat	49,95
Warlords 3:Darklords Rasing	59,95
Warzone 2100	155,00
Wing Commander Prophecy	59,95
Worms	59,95
Wrecking Crew	69,00
Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
X Games Pro Boarder	155,00
X-File Unrestricted Area	69,95
Z + Misje	59,95
Zork-Grand Inquistor	49,95

UWAGA PROMOCJA!!! **Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów oraz demo EuroPlus+ i innych programów YDP.**



ABC CHEMII

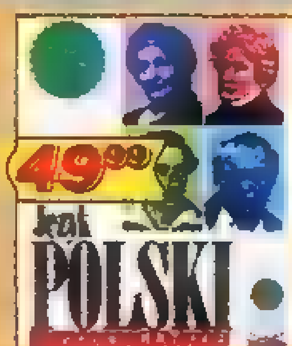
Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii



JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.



Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.



ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały [redacted] zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.



JĘZYK ANGIELSKI

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawą grafika.



MATEMATYKA kl. VII i VIII

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano [redacted] atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!



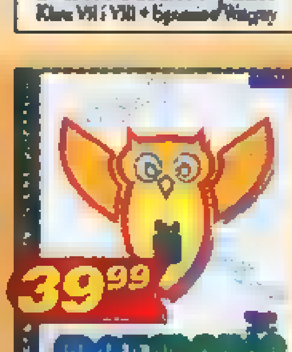
GEOGRAFIA

Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej [redacted] pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest [redacted] poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.



HISTORIA

Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.



MatMania

Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań



BRZDĄC

Brzdąc [redacted] 4, kolorowe programy - **WYCINANKA, CYMBAŁKI, UKŁADANKA (PUZZLE), KOLOROWANKA.**

Jest programem przeznaczonym dla dzieci w wieku przedszkolnym. Może także służyć wspólnej pracy rodziców i dzieci.



MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA edycja 1999

66 000 haseł
3 500 zdjęć, ilustracji i map
38 minut filmów i animacji
180 minut muzyki
500 000 połączeń hipertekstowych
Płyta CD zawiera 20 tomów "Popularnej Encyklopedii Powszechnej".



PITFALL

Legendarna przygodówka powraca! Jako John Harry Jr. uwolnij swego ojca [redacted] rąk Zakelua. Wspaniała przygoda [redacted] dżungli na 13 różnych poziomach stoi przed Tobą. Rewelacyjna, filmowej jakości animacja oraz autentyczne dźwięki dżungli urozmaicą Twoją wyprawę. Skacz, biegaj i walcz...



Profesor Henry – Słownictwo

Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 7000 słów, zwrotów i idiomów angielskich! Henry to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik metodyczny, powtórki, 6 godzin nagrań.



Profesor Klaus – Słownictwo

Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia [redacted] słuchu 9000 słów, zwrotów i idiomów niemieckich! Klaus to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik metodyczny, powtórki, 7 godzin nagrań.



WINDOWS DRAW 5

Pakiet [redacted] programów graficznych [redacted] z biblioteką ponad 20 000 clipartów i zdjęć, ponad 100 szablonów. Windows Draw - grafika wektorowa, PhotoMagic - grafika bitowa, Instant 3D - grafika 3D, Grafika Internetowa.

Jeżeli kiedykolwiek tkwiłeś w korku ulicznym w zdenerwowaniu zaciskając zęby i marząc jedynie o tym, by móc, jak Steve McQueen, przedzierać się przez zatłoczone ulice nie przejmując się utratą zniżek za bezkolizyjną jazdę, to „Driver" jest grą w sam raz dla Ciebie.

Jest to gra będąca hołdem dla wielkich scen pościgów samochodowych w hollywoodzkich filmach z lat siedemdziesiątych, które były Złotym Wiekiem igraszek policji z niepokornymi kierowcami. Inspirowana klasycznymi scenami z takich filmów jak „Starsky And Hutch", „The Blues Brothers", „The Cannonball Run" oraz „Smokey And The Bandit", gra jest szaleńczą jazdą z piskiem opon po wąskich uliczkach. Przebijanie się przez sterty śmieci oraz branie na ręcznym zakrętów podczas gdy kołpaki odpadają przy pierwszej nadarzającej się okazji - to normalka. Biorąc pod uwagę fakt, że wersja na PlayStation bardzo przypominała naszą ukochaną „Midtown Madness", nie pozostało nam nic innego jak podjechać do Newcastle i dowiedzieć się u autorów, firmy Reflections, czym zamierzają nas uraczyć. Jak się okazuje, będzie tego sporo. „Driver" nie jest typową grą wyścigową polegającą na jeżdżeniu z miejsca do miejsca. Zmusza do wysiłku wszystkie komórki naszych rajdowych umysłów w najbardziej ekscytujących i pełnych tempa wyścigach w jakich miałeś okazję uczestniczyć od czasu pomyślnie zakończonego egzaminu na prawko.

ŁAP KAPELUSZ I RUSZAMY! OTO WYŚCIGI Z POLICJANTAMI W SCENERII LAT SIEDEMDZIESIĄTYCH I SZALEŃCZA JAZDA, KTÓRA BĘDZIE ZAPIERAĆ DECH W PIERSIACH!

DRIVER









PATRZCIE NA TEGO IDIOTĘ!

Ulice pełne są kiczowatych ozdobników z lat siedemdziesiątych, jak na przykład te nietrwałe barierki, które kuszą, aby zachować się jak ktoś, komu dzwony zaplątały się w pedał gazu. Popatrzcie jak radzimy sobie z tą klasyczną przeszkodą.











Dla bezmyślnej rozrywki wjeżdża na chodnik i używa kupy piachu jako rampy.

Najbardziej obiecującym aspektem jest jej złożoność. Tam gdzie większość gier wyścigowych szybko nudzi się po obejrzeniu wszystkich torów i samochodów, „Driver" sprawia wrażenie zmotoryzowanego dziesięcioboju. Wystawia na ciężką próbę nasze umiejętności dzięki dziesięciu różnym rozgrywkom w czterech amerykańskich miastach (San Francisco, Nowy Jork, Miami i Los Angeles) w czterech różnych porach dnia (dzień, noc, świt i zmierzch) z udziałem 14 różnych samochodów oraz dostatkiem niespodzianek.

Najbardziej dramatycznym elementem są niewątpliwie misje Undercover Cop. Układają się w historię, opowiadaną poprzez serię wstawek filmowych. Jako Tanner będziemy jednocześnie pracować dla mafii i policji w seriach misji rozgrywanych za kółka kierownicy.

Na przykład niektóre misje to proste skoki na banki, gdzie naszemu bohaterowi przypada rola kierowcy odpowiedzialnego za ucieczkę. Musimy zabrać z umówionego miejsca rabusiów i uciekać z piskiem opon. Oczywiście przed dotarciem do banku najlepiej jest nie zwracać na siebie uwagi policji. Są też misje pościgowe, gdzie naszym zadaniem jest pogonienie wozu należącego do wrogiego gangu i staranowanie go, radząc sobie przy okazji z nadmiernym zainteresowaniem ze strony stróżów prawa. Ku naszej radości, autorzy bardzo przyłożyli się do stworzenia innowacyjnych zadań i sytuacji wymagających stosowania różnej taktyki.

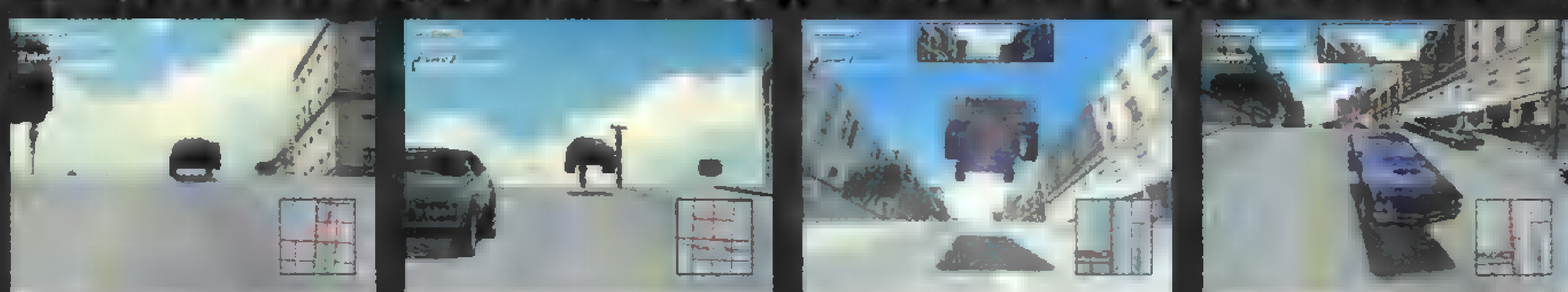
Dostaniemy misje, gdzie będziemy musieli przekraczać wszelkie limity szybkości, a jednocześnie nie możemy zostać zatrzymani przez policję. Wymagać to więc będzie rozpędzenia się, a następnie gwałtownego hamowania w przypadku zauważenia glin. Następnie, jak tylko ich miniemy, znowu gaz do dechy - każdy, kto jeździ, zna tę taktykę.

Najlepszą misją, jaką mieliśmy okazję oglądać był pościg za motorówką. Wkrótce po naszym przybyciu na zlot gangsterów w Miami, sytuacja staje się napięta i nagle wywiązuje się strzelanina. Jeden z naszych rywali wskakuje do motorówki i nie pozostaje nam nic innego, jak ruszyć za nim w szaleńczą pogoń. W czasie pościgu nasze drogi będą się krzyżować i przyjdzie nam często używać klawiszy „patrz w prawo" i „patrz w lewo", aby nie stracić ofiary z oka.

Chociaż akcja „Drivera" jest zdecydowanie zręcznościowa, autorzy nie poskąpili nam złożonej rozgrywki. Jednym z powodów, że misje są tak frapujące jest to, że miasta są wiarygodnymi, żywymi środowiskami. Każde zostało uważnie zaprojektowane w celu uzyskania swoistej atmosfery. San Francisco „zdominowane" jest przez most Golden Gate (można nawet wybrać się na wycieczkę do Alcatraz) i słynne wzgórza, które bardziej przypominają wyrzutnie, wystrzeliwujące w powietrze nasz wóz. Z kolei Nowy Jork to mnóstwo gęsto zabudowanych dzielnic pełnych zaułków, pozwalających pędzić z piskiem opon gdy mijamy Empire State i Statuę Wolności. Chodniki wypełnione zachęcającymi dwunożnymi celami (nie wolno ich jednak zabijać), a inni kierowcy jeżdżą grzecznie i stosują się do znaków i świateł. Włączają nawet kierunkowskazy, co jest błogosławieństwem w sytuacji, kiedy pędzimy z szybkością 150 km/h. Poziom szczegółowości jest wręcz zadziwiający. Zaciągnijmy hamulec ręczny, naciśnijmy pedał gazu i spod opon wydobędzie się gęsty dym. Gdy uderzmy w drzewo - możemy podziwiać łagodnie opadające i kołyszące się na wietrze liście. Przeprowadźmy eksperyment w postaci czołowego zderzenia, a ujrzymy jak nasz wóz rozpada się.

AUTO JAK PTAK

Hollywoodzki model fizyczny gry pozwala wykonywać ewolucje, których normalny człowiek spróbowałby, gdyby naszła go chęć samobójstwa. Popatrzcie jak wyskakujemy w powietrze, usiłując przerwać policyjną blokadę. Co dziwniejsze, to zadziałało.













O RANY! JAKIE PASKUDZTWO!

Zniszczone samochody to częsty widok w „Driverze". Oto kilka ciekawszych przykładów tworzących swoistą galerię okropieństw.



Zdemolowane samochody często jeżdżą w grupach, dzięki czemu tak się nie wyróżniają.



Paskudny widok. Zepchnięty poza margines przez wrednych policjantów. Jakże widoczne są ślady złego traktowania.



Brak dachu nad głową i nadmiar spalin, potrafią zniszczyć życie wielu dobrze zapowiadającym się młodym samochodom.

Samochody to typowe amerykańskie wozy lat siedemdziesiątych charakteryzujące się olbrzymią nadsterownością (tył zawsze zarzuca w ciasnych zakrętach) oraz miękkim zawieszeniem (samochodem buja przy pokonywaniu każdej nierówności). Hałas, jaki generują jest również fantastyczny, szczególnie w sytuacjach, kiedy potężny silnik V8 ryczy na zakręcie, a opony zostawiają bieżnik na asfalcie. System sterowania wykorzystuje to wszystko oferując nam niepowtarzalne przeżycie prowadzenia samochodu. Oprócz typowych klawiszy, mamy również klawisz „dopalacza", który naprawdę brutalnie obchodzi się z oponami oraz klawisz „zwiększenia blokady", zwiększający szybkość kręcenia kierownicą, co pozwala na ciaśniejsze wchodzenie w zakręty i w większym stopniu kontroluje zarzucanie tyłem. Wszystko to znacznie wpływa na przyjemność czerpaną z jazdy, kiedy wykonujemy slalom pomiędzy innymi samochodami, przeskakujemy przez mosty i lądujemy z gracją słonia morskiego. Co najciekawsze, początkowo stworzony przez Reflections model fizyczny, był jednym z najbardziej realistycznych, ale z czasem autorzy troszkę przy nim pogrzebali sprawiając, że kolizje są jeszcze bardziej spektakularne.

„ZACIĄGNIJ HAMULEC RĘCZNY, NACIŚNIJ PEDAŁ GAZU I SPOD OPON WYDOBĘDZIE SIĘ GĘSTY DYM."

Oczywiście, główną przyczyną szaleńczej jazdy jest niczym nie usprawiedliwione zainteresowanie ze strony policji, zmuszające nas do popełniania głupich błędów. Jeżeli będziemy prowadzili jak zakonnica za kierownicą szkolnego autobusu, gliny nie zwrócą na nas uwagi. Jeżeli jednak zaczniemy szaleć w ich polu widzenia (które oznaczone jest jako wąski biały stożek na mapie), natychmiast włączą koguty i zaczną nas gonić. Każdy policjant w pobliżu zostanie powiadomiony o naszych przestępczych wyczynach i kiedy tylko nas zobaczy, włączy się do pościgu. W niektórych misjach będziemy wyglądali jak wodzireje, prowadzący korowód w postaci długiego sznura policyjnych wozów. Ich pole widzenia również znacznie się poszerza, kiedy nas namierzą, co sprawia, że trudniej jest ich zgubić. Sztuczka polega na tym, aby zerwać kontakt wizualny. Za każdym razem, kiedy zobaczą jak skręcamy, podążą za nami. Jeżeli jednak nie będą wiedzieli w którą stronę popędziliśmy na skrzyżowaniu, będą musieli zgadywać. A im częściej będą musieli zgadywać, tym większa szansa, że popełnią błąd. Oczywiście najlepszym sposobem zerwania kontaktu wzrokowego jest jeszcze bardziej szaleńcza jazda. Jadąc pod prąd możemy sprawić, że pościg na coś wpadnie, co da nam szansę niepostrzeżenie skręcić. Łatwo mówić, ale sytuacja niezmiernie się komplikuje, kiedy chcemy spowodować wypadek jadąc ciężarówką wypełnioną materiałami wybuchowymi.

Innym intrygującym rozwiązaniem jest pasek wykroczeń, który zaczyna mieć znaczenie za każdym razem, kiedy policjanci przyłapią nas na jakiś innym przestępstwie oprócz nie stosowania się do ograniczeń prędkości. Jeżeli wpadniemy na kogoś, wjedziemy na chodnik, rozpędzimy przechodniów lub wykonamy podobnie szaleńczy manewr, nasz pasek wykroczeń będzie się wydłużał. Skutkiem tego będzie wzrost agresywności policjantów, do takiego stopnia, że zaczną nas taranować. Kiedy pasek osiągnie wartość 100% policjanci staną się superagresywni i będą zlatywać się z całego miasta, aby nas osaczyć.

Może to mieć dramatyczny wpływ na taktykę misji, szczególnie gdy chodzi o to, aby nie uszkodzić zbytnio wozu, co zmusza nas do pohamowania swoich przestępczych żądz i poprzestania jedynie na przekraczaniu limitu szybkości. Nie zaś na łamaniu wszystkich zakazów kodeksu drogowego celem odwleczenia zdecydowanej interwencji ze strony policji. Innym sposobem promocji bezpiecznej jazdy (nasz pasek wykroczeń będzie wolniej się wydłużał) jest ostrzeganie przechodniów dżentelmeńskim użyciem klaksonu przed wjechaniem na chodnik i zdemolowaniem ulicznych kafejek.

„Driver" nie kończy się po wypełnieniu wszystkich misji. Autorzy zawarli w grze ró-

WERSJA REŻYSERSKA

Opcja Replay pozwala zapisać sekwencje pościgów i zmontować je celem stworzenia własnych filmów. Dostępnych jest wiele kamer, które można ustawiać w dowolnych punktach.



Niestety musieliśmy skorzystać ze screenów z PSXa, ponieważ opcja Car Chase na PC jeszcze nie działa. Ale będzie to jeszcze lepszy system dzięki obecności twardzieli.





wnież moc specjalnych trybów zręcznościowych, które zatroszczą się o to, aby gra jak najdłużej pozostała na naszych twardzielach, pozwalając jednocześnie wpisać się na tablice z najlepszymi wynikami - coś, co jest wyraźnie zaniedbywane w grach na PC. Będziemy również mieli możliwość poćwiczenia swoich umiejętności, niezbędnych do pomyślnego ukończenia kampanii - przyda się to, kiedy utkniemy w jakiejś misji.

W trybie Pursuit gonimy za wozem przeciwnika niczym pies za kotem i naszym zadaniem jest staranowanie go jak najwięcej razy przed upływem określonego czasu. W Gateway role się odwracają, podczas gdy Crosstown Checkpoint to prosty wyścig z A do B, do C na czas. Jak dotąd nic nowego, ale sytuacja staje się bardziej interesująca w innych trybach. Trailblazer to agresywna reakcja na tradycyjny slalom pomiędzy pachołkami, gdzie chodzi o przewracanie ich. Wraz z każdym trafionym pachołkiem zyskujemy dodatkową sekundę, a timer ustawiony jest na dwadzieścia sekund. Pachołki ustawione są mniej więcej co sekundę, więc cała trudność polega szybkim reagowaniu. Survival jest szalony. Musimy pozostać przy życiu tak długo jak tylko się da, będąc ściganym przez szwadron gliniarzy z maksymalną agresją. Zazwyczaj cała zabawa kończy się bardzo szybko, ale używając zwierzęcego sprytu, można odpierać ich ataki przez około minutę. Próbowaliśmy tego na wzgórzach San Francisco, gdzie gwałtownie hamując za wierzchołkiem wzniesienia, mogliśmy oglądać jak policyjne wozy przelatują nad naszymi głowami i rozbijają się przed nami. Rzadko zmotoryzowana rzeź dostarcza tyle radości. Jest też tryb Carnage, który występuje jedynie w wersji na PC. Wybieramy miasto, a następnie jeździmy jak pilot kamikadze, usiłując dokonać w minutę maksymalnych zniszczeń. Są one mierzone wysokością żądanych odszkodowań, więc im większy samochód, budynek lub instytucja użyteczności publicznej, którą zdewastujemy, tym więcej dolarów z odszkodowań znajdzie się na naszym koncie.

Jeżeli ktoś preferuje mniej szaleńcze rozrywki, może zawsze wyjechać poza miasto i pojeździć po szutrowych torach na farmie wujka Jessie'ego. W zasadzie jest to szkółka dla początkujących kierowców, gdzie lądujemy za kierownicą najgorszego samochodu (jazda nim przypomina zapasy z niedźwiedziem). Do wyboru mamy czasówkę lub tryb treningowy (gdzie ścigamy się z wirtualnym przeciwnikiem emulują-

DZIKIE ŚWINIE!

Tryb Survival jest motorowym ekwiwalentem krwawego sportu. Jesteś ścigany jak zwierzę przez bandę bezwzględnych gliniarzy, których brutalność niemal szokuje. Atakują bez ostrzeżenia; po prostu uderzają niczym wściekłe bestie, dopóki nie przestaniesz się ruszać.



To, co zaczyna się jako niegroźna stłuczka spowodowana przez durnia, który nie patrzy gdzie jedzie...

...przeradza się w śmiertelną grę, kiedy wpadnie w oko gliniarza-zabójcy pałającego żądzą krwi.

Naszą jedyną szansą jest ucieczka przed powiększającym się stadem. Gdyby tylko udało nam się wcisnąć...

Nieeee! Wali w nas czołowo nie dbając o własne bezpieczeństwo.

ŚWIĘTE KROWY

Spójrzcie tylko na tego aroganckiego fajfusa! Co on sobie wyobraża? Biega przed naszą bryczką i olewa cały świat. Dlaczego? Cóż, to smutne, ale każdy przechodzień jest nieśmiertelny. Bleeee...



„Rzadko kiedy rzeź na kółkach wydaje się być tak wspaniałą zabawą."

cym nasze najlepsze czasy) na wyznaczonych przez pachołki torach. Każdy pachołek powoduje odjęcie sekundy od naszego czasu. Celem tego ćwiczenia jest poprawienie techniki jazdy.

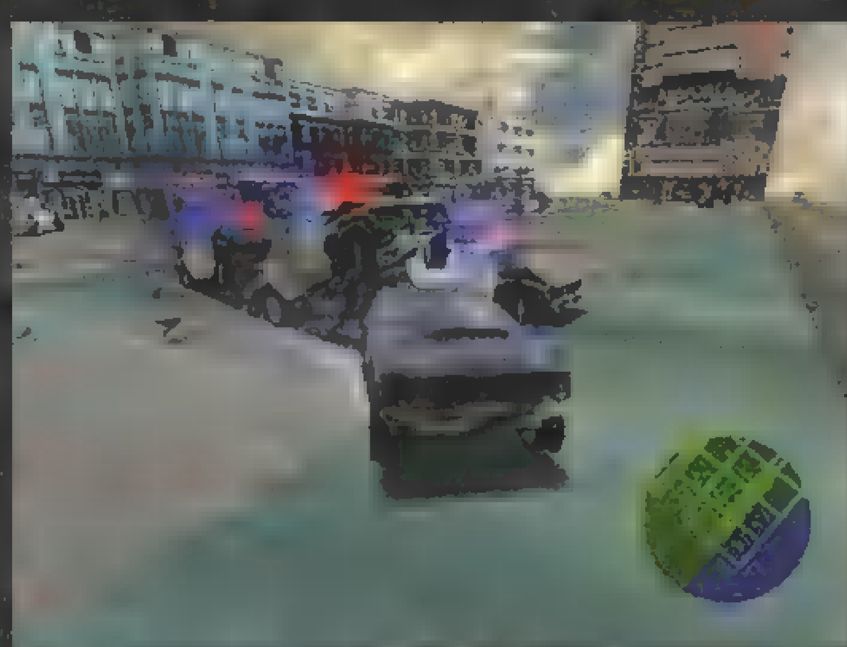
Na koniec mamy tryb Take a Drive przypominający nieco opcję Cruise z „Midtown Madness". Tutaj możemy wybrać dowolne z czterech miast, po których możemy jeździć sobie do woli, rozbijając przeszkody, wywracając kartony i korzystając z innych tego typu uciech. Oczywiście gliniarze nadal żywo interesują się naszymi wyczynami, a sprawy się komplikują kiedy wybierzemy opcję jazdy w nocy, gdzie inne samochody wyłaniają się z mroku i musimy oceniać pozycje innych użytkowników dróg na podstawie otaczających nas reflektorów. Cała gra jest po prostu wspaniała, szczególnie po tym jak „Midtown Madness" pokazała jak wiele radości może dostarczyć wariacka jazda. Jednak, że „Midtown Madness" nie pozwala przekształcić naszych szaleństw w mini-filmiki dzięki wielce obiecującej opcji Replay. Mimo tego, że wiele rzeczy wymaga jeszcze poprawek (ostateczna wersja ma ukazać się we wrześniu), gra już dostarcza wiele radości pozwalając jeździć jak wariat i rozwalać wszystko dokoła. Całą resztę można potraktować jako miły bonus. **MARK DONALD**



He, he... To jeszcze nie wszystko! Nadjeżdża reszta brygady, więc będzie ciekawie. Chyba nic z nas nie zostanie.



Prawdziwa orgia zniszczenia. Tu możecie zauważyć, jak łatwo zdeformować karoserię bryczek gliniarzy.



Jakimś cudem udało się nam prysnąć. Co ciekawsze, to raczej gliny nie wyglądają zbyt świeżo!



Poranieni, potłuczeni i z bliznami na twarzy, ale żywi! No i kto jest górą?

CYFROWA KUŹNIA PRZ

W roku 1996 opuścili Origin, aby zamilknąć na trzy długie lata. Dziś, zrzeszeni pod znakiem Digital Anvil, mając za plecami potęgę i fundusze koncernu Microsoft, Chris Roberts i jego utalentowani przyjaciele powracają, aby pokazać nam swe rewolucyjne koncepcje. Przedstawiamy Wam cztery gry, które mogą wstrząsnąć światem.

STARLANCER

Kosmiczna seria „Wing Commander" sprzedała się na całym świecie w prawie 5 milionach egzemplarzy. Nic więc dziwnego, że większość gier przygotowywanych przez Digital Anvil pragnie nas zabrać w przestrzeń kosmiczną. Pierwsza z nich to wykorzystanie wielokrotnie sprawdzonego już przepisu - w niedalekiej przyszłości, w dalekiej galaktyce, ci wspaniali wojownicy i ich ryczące myśliwce. Jednym słowem symulator kosmiczny z dużą ilością strzelania, utrzymany w klimatach poprzednich gier Chrisa Robertsa. Akcja „Starlancer" zabiera nas do końca wieku XXI, kiedy ludzkość rozpoczyna kolonizację Układu Słonecznego. Rozpoczyna się wyścig zbrojeń pomiędzy czterema mocarstwami - USA, Rosją, Chinami i Wielką Brytanią, a stawką są sąsiadujące z Ziemią planety. Gracz jako pilot-ochotnik przyłącza się do jednej z walczących frakcji. Do wykonania będzie ponad 30 połączonych fabułą misji. Do naszych zadań należeć będzie przede wszystkim zwalczanie wrogich myśliwców w czasie rutynowych patroli i misji eskortowych na linii frontu. Znajdą się jednak co jakiś czas misje specjalne, których wykonanie popchnie akcję do przodu. Kolejne zadania spajać będą w jedną całość filmowej jakości wstawki.

„Starlancer" może pochwalić się niezwykle zaawansowaną grafiką 3D. Do jej wykreowania używana jest cała moc układów spoczywających we wnętrzach naszych blaszaków i akceleratorów. Autorzy zapowiadają również niezwykłą różnorodność statków kosmicznych, które napotkamy w grze. Do wyboru będzie 12 typów myśliwców, za których sterami będziemy mogli zasiąść. W walce wspierać nas będzie ponad 20 rodzajów zabójczego uzbrojenia (od różnorodnych laserów po zaawansowane rakiety samosterujące). W przestrzeni kosmicznej napotkamy 80 typów pojazdów, a wiele z nich, dzięki systemowi prezentowania realistycznego pola walki, poruszać się będzie z własnym zestawem zadań i misji. I niekoniecznie może im się spodobać, że wchodzimy im w drogę... Bardzo ciekawa może okazać się również opcja multi-player. Dzięki niej kilku graczy będzie mogło wspólnie przejść jedną kampanię, przy czym ci bardziej zaawansowani będą mogli wydawać rozkazy na odprawach przed misją, a także bezpośrednio dowodzić w jej trakcie. Autorzy zapowiadają, że ich głównym celem jest odtworzenie atmosfery totalnego konfliktu, czegoś w rodzaju II wojny światowej, tylko w kosmosie. „Starlancer" zapowiada się więc ciekawie, szczególnie dla fanów gier pokroju „Wing Commander" czy „Descent: Freespace".


STARLANCER

FREELANCER

Jeszcze ciekawiej zapowiada się gra na którą przyjdzie nam poczekać najdłużej. „Freelancer" trafi do sklepów dopiero pod koniec roku 2000, ale już dziś przez wielu okrzyknięty został pewnym hitem (znany amerykański serwis internetowy IGN uznał go za najlepszą grę pokazywaną na tegorocznych targach E3 w Los Angeles). „Freelancer" to połączenie idei strzelaniny z kosmiczną grą handlową - coś w rodzaju „Elite", „Frontier" czy „Privateer", tylko że podane we współczesnym stylu. Fabuła przerzuca nas w jeszcze „dalszą przyszłość", niż miało to miejsce w „Starlancer", jednak sama sytuacja wydaje się być analogiczna. Na początku XXX wieku ludzkość doprowadziła do zniszczenia całego Układu Słonecznego. Z Ziemi pozostała tylko kupka popiołu, wirują-

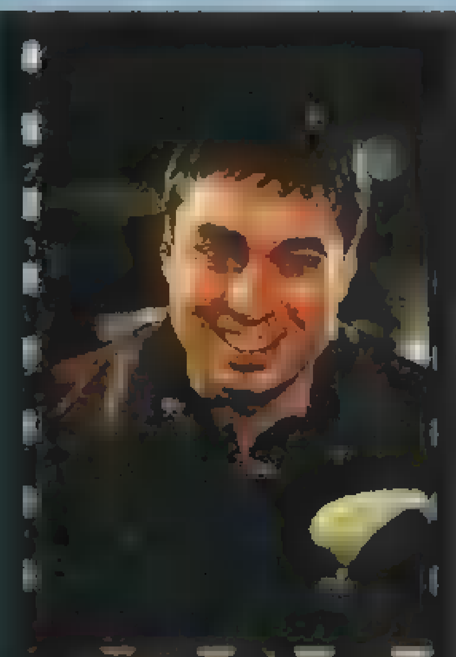

STARLANCER

ZA KULISAMI

EBOJÓW

KTO ZA TYM STOI?

Nasza firma powstała po to, aby na zawsze odmienić świat gier komputerowych. Ileż to już razy słyszeliśmy takie buńczuczne deklaracje i harde zapowiedzi? Wydaje się jednak, że w przypadku Digital Anvil będą one jak najbardziej na miejscu. Mimo że jest to młoda firma, za jej powstanie odpowiedzialni są najbardziej utalentowani twórcy gier w branży:






Chris Roberts - założyciel i naczelny „kowal" w DA, pracuje w branży już 15 lat. Wcześniej znany przede wszystkim z serii „Wing Commander", którą wymyślił dla Origin. Każda część tej kosmicznej sagi stanowiła ważne wydarzenie na rynku gier. „Jedynka" z roku 1990 była jednym z pierwszych poważnych kosmicznych symulatorów. Jej następca „Vengence Of The Kilrathi" w roku 1991 szokowała wyśrubowanymi wymaganiami sprzętowymi (taak, drodzy Czytelnicy, dziadek Piotres pamięta jeszcze czasy, gdy procesor 386 i 20MB twardego dysku to było dużo). „Wing Commander 3" była z kolei pierwszą wielokompaktową grą wykorzystującą na potęgę filmowe wstawki z żywymi aktorami. Kolejna część, „Price Of Freedom", była pożegnalną wspólną grą Chrisa i firmy Origin. Wydana ponad rok temu „piątka" powstawała już bez jego udziału. Wcześniej, w 1993 roku, Chris napisał symulator lotniczy „Strike Commander".

Erin Roberts - brat Chrisa. Razem pracowali na sukcesy Origin. Erin jest także twórcą kosmicznych gier kupieckich - „Privateer" oraz „Privateer 2: The Darkening".

Tony Zurovec - lat 28, od najmłodszych lat bawił się komputerami, od 1989 robi to zawodowo. W Origin pracował nad grami RPG „Ultima VII" i „Ultima VIII". W 1996 roku wydał grę własnego pomysłu - „Crusader: No Remorse", która sprzedała się na świecie w ilości 300 tysięcy egzemplarzy. W rok później pojawił się jej następca „Crusader: No Regret", który odniósł jeszcze większy sukces. Dziś Tony rozwija swe mordercze zapędy w strzelance „Loose Cannon".



STARLANCER

cego gdzieś w przestrzeni kosmicznej. Cztery wojujące ze sobą mocarstwa - Liberty, Rheinland, Bretonia i Kurasan House, czyli odpowiednio Amerykanie, Niemcy, Anglicy i Japończycy (a gdzie Ruskie???) - ruszają na podbój wszechświata, w poszukiwaniu planet nadających się do zasiedlenia. Gracz trafia między tryby tej wielkiej machiny, jako niezależny poszukiwacz przygód. Zaczynamy jako pilot rozpadającego się statku handlowego z maciupeńką ładownią, uzbrojonym w śmiesznie słaby laser. Jednak już po kilku kursach przewozowych zaczniemy zarabiać pierwsze pieniądze. Powoli będzie można wczuć się w rolę gwiezdnego kupca. Przewożenie sprzętu elektronicznego, żelaza czy marchewki z planety na planetę z pewnością nie będzie zbyt emocjonujące, jednak stanowić będzie bezpieczne źródło dochodu. Zawsze jednak można spróbować przemycić pakunek z silnymi narkotykami dla strzeżonej kolonii karnej.

Po pewnym czasie nasza reputacja zacznie rosnąć, pojawią się misje specjalne, zlecane przez bogatych mieszkańców oraz rządy federalne. „Freelancer" pod tym względem oferował będzie niezwykłą różnorodność, a także pełną dowolność. To gracz decyduje, z którym mocarstwem ma zamiar się związać (i czy w ogóle ma zamiar). Droga, którą obierzemy w grze, zależeć będzie całkowicie od naszej inwencji - uczciwy kupiec czy przemytnik ryzykant? Najemny wojownik czy łowca głów? Funkcjonariusz federalny, lub poszukiwacz zakazanych artefaktów tajemniczej rasy Prekursorów? A może agent towarzystwa emerytalnego (żartuję). Oto pełna wolność. Jej uczucie pogłębiać ma jeszcze niezwykle logiczna konstrukcja otaczającego nas świata. Setki statków poruszających się po zyskownych szlakach handlowych przyciągają galaktycznych piratów, co z kolei zwiększa ilość policyjnych patroli i stanowi raj dla łowców głów. Autorzy gry starają się, aby gra odwzorowała jak najpełniej tego rodzaju łańcuchy przyczynowo skutkowe. W pasach asteroidów aż roi się od małych stateczków wydobywczych, sąsiadujących z potężnymi korporacjami górniczymi, a w [illegible] gwałtownie wzrasta zapotrzebowanie na artykuły rozrywkowe.



LOOSE CANNON

Siłą „Freelancer" ma być również moduł multi-player, który prawdopodobnie pojawi się jako osobny, darmowy dodatek. Będzie on przekształcał produkt Digital Anvil w prawdziwą, dedykowaną sieci grę kupiecką. Jednocześnie we wszechświecie (serwerze) poruszać się będzie nawet do 100 graczy, każdy wędrujący z własną misją i swoim statkiem. Oczywiście będzie nam dana możliwość komunikowania się z każdym graczem, łączenia się w większe grupy czy wspólnego wykonywania misji. Taka kosmiczna „Ultima Online" zdaje się być znakomitym pomysłem, zobaczymy jedynie, jak programiści poradzą sobie z kiepską przepustowością łączy, która wciąż nie nadąża za biegnącą naprzód techniką. Jednak wizje Chrisa Robertsa są długoterminowe, a do premiery gry pozostało jeszcze sporo ponad rok. Być może do tego czasu wiele się jeszcze zmieni (czas na procesor Pentium V?).

Taka kosmiczna „Ultima Online" wydaje się być znakomitym pomysłem, gdyby nie przepustowość netu...

LOOSE CANNON

„Loose Cannon", wcześniej znana jako „Highway Knight", to jedyna gra Digital Anvil, któ-

DIGITAL ANVIL

rej akcja nie rozgrywa się w kosmosie. Dzieje się za to w najbliższej przyszłości, za kilkadziesiąt lat. Dziecko wyobraźni swego twórcy Tony'ego Zuroveca, zabiera nas w ponurą rzeczywistość Ameryki XXI wieku, kiedy to policja staje się całkiem bezradna wobec narastającej fali przemocy. Pojawiają się więc prywatni policjanci-najemnicy, skłonni do wynajęcia, którzy za odpowiednim wynagrodzeniem podejmą się wykonania każdego zadania. Gracz wciela się w postać młodego Ashe'a, który taką właśnie działalnością zarabia na życie. Przed nami podróż przez całą Amerykę, od wybrzeża do wybrzeża. Jednak nie łudźcie się - nie będzie to sielanka.

„Loose Cannon" stanowi rozwinięcie idei strzelaniny na kółkach, prezentowanej do tej pory przez gry pokroju klasycznego „Quarantine" czy „Interstate'76" i „Redline". Znajdziemy tu też elementy kultowej „Grand Theft Auto" i krwiste kawałki rodem z „Carmageddon". Po obszarach dziewięciu aglomeracji miejskich i dwunastu małych miasteczek poruszamy się uzbrojonym „po zęby" samochodem, wykonując różnorodne zadania. Zawsze jednak można wóz opuścić i udać się z pistoletem w poszukiwaniu innej bryki. Czasem takie ciche podejście może też być jedynym sposobem na wykonanie misji. A tych będzie wiele i będą zróżnicowane. Bojowe patrole, zwalczanie gangów, odbijanie zakładników, dobijanie zakładników, zabójstwa na zlecenie, eskorta osób i ochrona konwojów - to tylko niektóre z nich. Po każdym pomyślnie wypełnionym zleceniu na nasze konto wpłynie określona ilość gotówki, za którą będzie można dokupić nieco sprzętu i uzbrojenia. Będzie też można podrasować wózek, ewentualnie wymienić starego wraka na nowszy (15 rodzajów). Rzeczą, która w „Loose Cannon" zachwyca najbardziej, jest realistyczny, złożony model przedstawienia świata. W miastach na ulicach spotkać można normalny ruch, po chodnikach wędrują przechodnie (można ich przejechać, ale nie ma za to bonusów, jak w „Carmageddonie"). Policyjne patrole krążą po okolicy, starając się utrzymywać porządek. Z pewnością ta produkcja Digital Anvil będzie warta uwagi. Myślę, że będzie to główny konkurent nadchodzącego „Interstate'82". Poprzednie gry autorstwa Tony'ego Zuroveca (seria „Crusader") pokazały, że ma on niezwykły talent. I nie musimy się obawiać, że go zmarnuje.

„Loose Cannon" stanowi rozwinięcie idei strzelaniny na kółkach, czyli „Quarantine" lub „Redline".


LOOSE CANNON


LOOSE CANNON


LOOSE CANNON

CONQUEST

Ideą „Conquest: Frontier Wars" jest ukazanie nam wielkich, epicko pięknych bitew kosmicznych, takich, jakie znamy z literatury s-f czy sagi Gwiezdnych Wojen. W tym nadzorowanym przez Erina Robertsa projekcie odnaleźć mamy niezwykłe poczucie władzy, jaką daje dowodzenie wielkimi kosmicznymi armadami. Potężne frachtowce wędrujące w przestrzeni, lotniskowce, Gwiezdne Niszczyciele plujące z baterii laserowych o olbrzymiej mocy, zwinne kanonierki. A wśród nich setki małych myśliwców, toczących swe małe, prywatne wojny na śmierć i życie. „Conquest" będzie jednak sięgała o wiele dalej niż bitewna strategia RTS. Będzie to gra mająca cechy nieśmiertelnej „Civilization". Do walki o galaktyczną dominację przystępujemy stając na czele jednej z czterech ras - Ziemian, zaawansowanych technologicznie Solarian, insektoidalnych Mantis lub dziwnych krwawych jaszczurów - Vyrium. Naszym zadaniem będzie nie tylko dowodzenie w czasie kosmicznych bitew rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Ten „przykry" obowiązek można będzie zrzucić na sterowanych przez komputer generałów. Tak naprawdę trzeba będzie podejmować ważniejsze, strategiczne decyzje. Które układy planetarne podbijać, które z nowoodkrytych zasiedlać? Ile i jakich zasobów wydobywać, jakie statki produkować i w jaki sposób dowozić im zaopatrzenie na linię frontu? Naszym podstawowym celem będzie dbanie o finansową równowagę i prosperity imperium. Pomoże nam w tym również dyplomacja, bo przecież brutalna siła zawsze powinna być rozwiązaniem ostatecznym, tym bardziej, że każda z ras ma swe dobre i złe strony. Całość gry przedstawiona będzie w imponującej grafice trójwymiarowej. Autorzy obiecują wręcz pedantyczne przywiązanie do szczegółów, dzięki czemu będzie można „na oko" rozpoznać odmienne statki każdej z ras w bitewnym zgiełku. Nie wiemy co prawda, jak autorzy poradzą sobie z kwestią sterowania jednostkami w przestrzeni i wydawania im rozkazów, jednak chwilowo należy uwierzyć im na słowo, iż interfejs użytkownika będzie wyjątkowo przejrzysty i funkcjonalny. Na „Conquest" przyjdzie nam niestety poczekać co najmniej jeszcze pół roku, tak więc największy konkurent produktu Digital Anvil - przygotowywany przez Sierrę „Homeworld", powinien trafić na półki nieco wcześniej (1 września). **Piotres**

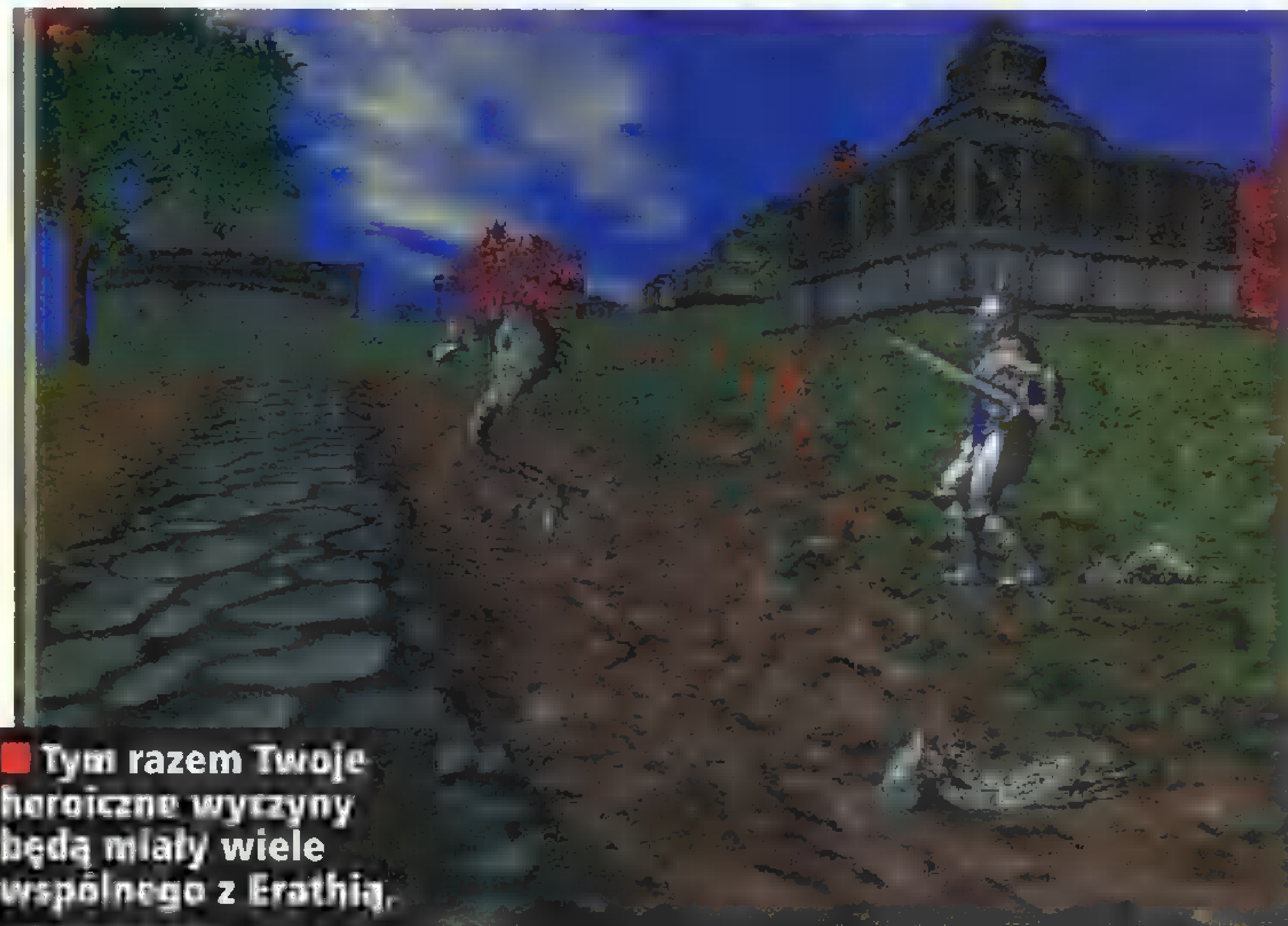
ODLICZANKI – CACANKI

Z pewnością jest jeszcze jedna paląca kwestia dotycząca gier Digital Anvil. Są to daty, w których te znakomicie zapowiadające się gry trafią na półki sklepowe. Wydawcą wszystkich będzie Microsoft, co nie nastraja nas optymistycznie. Miejmy jednak nadzieję, że zapowiadane daty premier zostaną dotrzymane:

Conquest	Styczeń 2000
Starlancer	Gwiazdka 1999
Loose Cannon	Połowa 2000
Freelancer	Koniec 2000

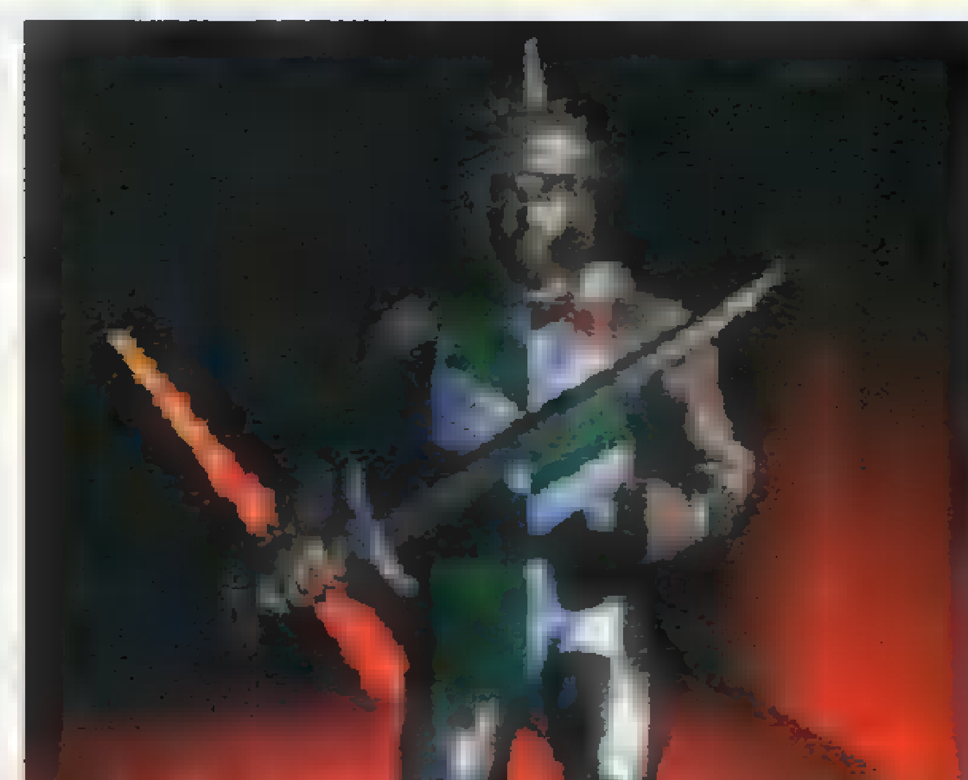
MIGHT & MAGIC VII

Czyżby szykowała się nam wspaniała uczta RPG?



Tym razem Twoje heroiczne wyczyny będą miały wiele wspólnego z Erathią.





„Might & Magic" nie jest na pewno serią, której kolejne części można by uznać za rewolucyjne.



- Wydawca: **Ubi Soft**
- Producent: **3DO**
- Gatunek: **RPG**
- Premiera: **Sierpień**
- Przewidywane wymagania: **P133, 32MB RAM, 350MB na HDD**
- Kontakt: **www.ubisoft.com**

Erathia. Dziwna nazwa kojarząca się z jakimś nowym syropem albo płynem na porost włosów. Ale oczywiście pozory mylą. Wszyscy, którzy choć trochę obcują z klimatami RPG, nazwę tę kojarzą tylko z jednym - lądem, na którym życie toczy się wg zasad fantasy.

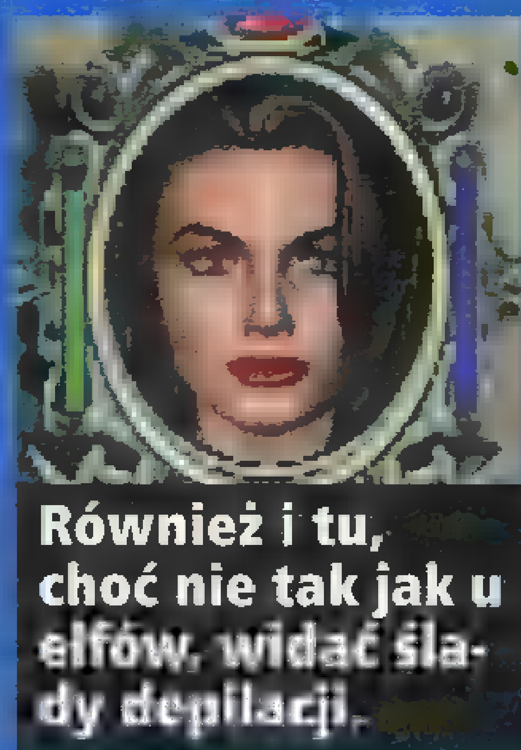
„M&M", której ostatnią część przyjęliśmy stosunkowo ciepło, tym razem będzie kontynuacją historii znanej z innej, równie popularnej gry strategiczno-rolplejowej „Heroes of Might & Magic III". Zamiarem twórców najnowszej części „M&M" jest ponadto wpakowanie do gry możliwe największej liczby przerywników filmowych. Innym nawiązaniem do „Heroes of Might & Magic III" jest bestiariusz - większa część potworów, jakie będziemy mogli spotkać w „M&M7" została zainspirowana trzecią częścią „hirosów". W sumie powinno znaleźć się tu 26 nowych stworów, które same będą się pchały pod ostrze Twego miecza. Taaa... Czy życie nie jest piękne?

POKOCHAJ ODMIEŃCÓW!

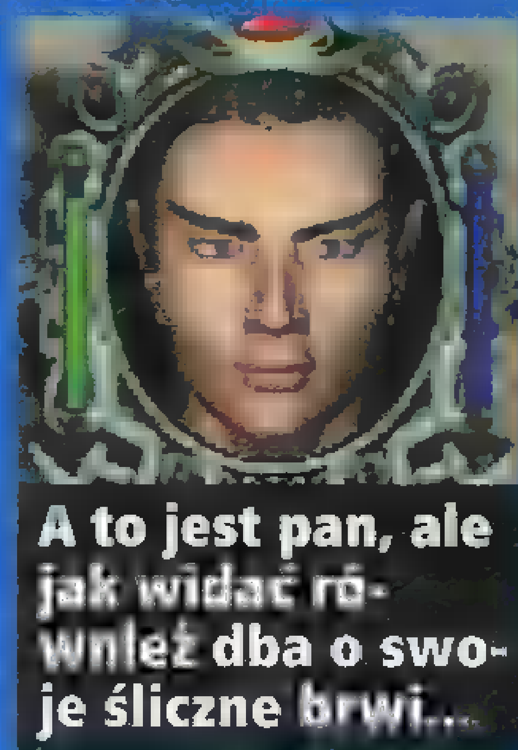
Większość starych wyjadaczy gier RPG zdaje sobie sprawę z faktu, że kluczem do sukcesu jest odpowiednie dobieranie ludzi do drużyny. Nie oznacza to, że należy dobierać całkowicie zgodne ze sobą pod względem charakteru postacie - należy się skupić na wybieraniu tych, które przydadzą się do zdobycia celu. „Might & Magic 7", będzie hołdował tej zasadzie.



Spójrzcie tylko, na jej pięknie wydepilowane brwi...



Również i tu, choć nie tak jak u elfów, widać ślady depilacji.



A to jest pan, ale jak widać również dba o swoje śliczne brwi...



W drużynie zawsze musi się znaleźć ktoś, kto będzie inny!

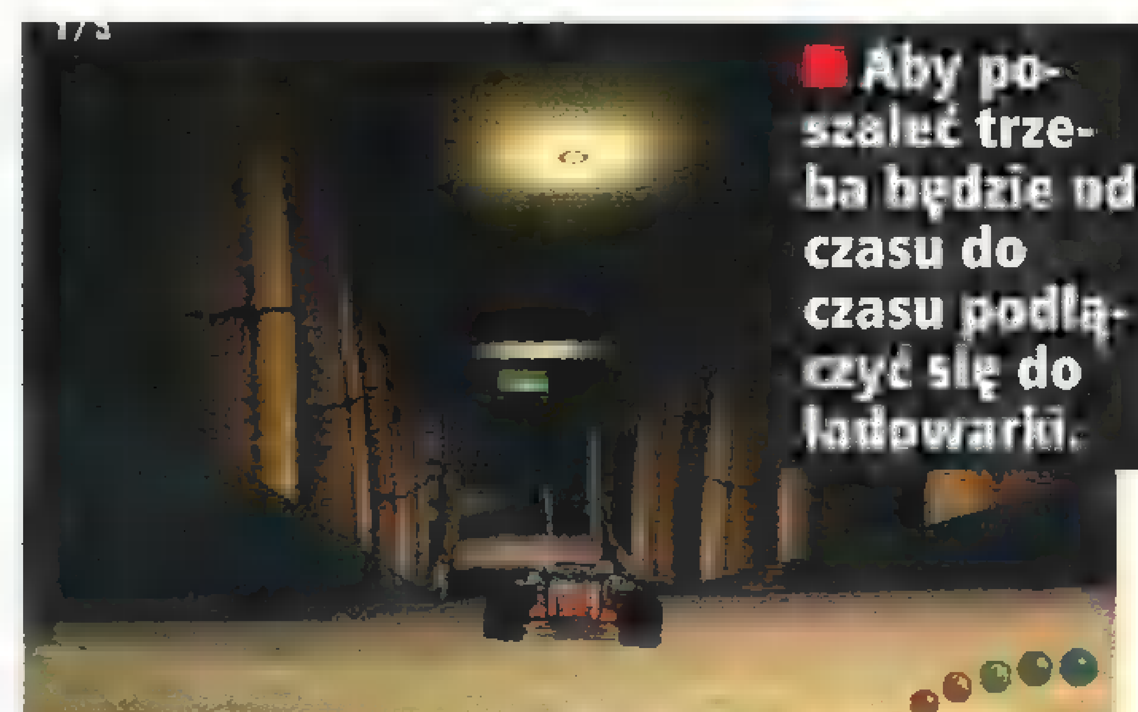
„ZNAJDZIE SIĘ TUTAJ 26 POTWORÓW, BEZMYŚLNIE PCHAJĄCYCH SIĘ POD OSTRZE TWEGO MIECZA."

W grze ma się znaleźć również sporo usprawnień graficznych, szczególnie na płaszczyźnie 3D. Co prawda nie będzie to coś na miarę „Ultima Ascension" lub „System Shock 2", ale na pewno widać będzie różnice między najnowszą i ostatnią częścią tej gry. Wszelkie usprawnienia graficzne będą możliwe dzięki temu, że engine graficzny „M&M7", w pełni wykorzysta obecność akceleratora 3D. Grafika będzie tym razem znacznie szybsza i bardziej szczegółowa. Niestety, z tego co udało się mi zobaczyć, potwory są nadal prerenderowanymi sprite'ami!

Fani „M&M" zapewne wiedzą, że jedną z najpiękniejszych rzeczy w tej grze był rozwój psychofizyczny prowadzonej przez nas grupki łobuziaków. Miło mi zatem donieść, że ten element w najnowszej części gry będzie rozwinięty jeszcze bardziej! Można będzie wybrać chodzenie ścieżkami „bohatera pozytywnego" lub „negatywnego" - sukces można osiągnąć w różny, czasami całkowicie odmienny, sposób! Ciekawostką jest również to, że bohaterów do naszej wesołej trupy można wybierać między czterema rasami, spośród których jedną są... gobliny! Intrygujące? Hmmm... Zanim wygłoszę jakiekolwiek uwagi, poczekam na pełną wersję gry.

KIERON GILLEN

RE-VOLT


Aby poszaleć trzeba będzie od czasu do czasu podłączyć się do ładowarki.

Myślałem, że już więcej nie zobaczę „głupkowatych" wyścigów, ale los postanowił spłatać mi figla...



Oto co robią nocami w sklepach zabawkowych zdalnie sterowane samochody...

OSTRA JAZDA

W trybie single-player do dyspozycji gracza zostanie oddane 14 różnych tras podzielonych tematycznie na 7 grup. Będzie można pojeździć m.in. po spokojnych, podmiejskich uliczkach, korytarzach muzealnych oraz szkole. W każdym miejscu znajdzie się sporo power'up-ów, na których nawet bateryjki alkaiczne, napędzające różowe superkróliczki, zaczynają się gotować. Spodziewajcie się serii zawiłych zakrętów, ukrytych stref oraz alternatywnych dróg przejazdowych, które będą dla Was inspiracją podczas tworzenia własnych tras.









- Wydawca: **Acclaim**
- Producent: **Probe**
- Premiera: **Sierpień**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.acclaim.net**

Wyobraź sobie następującą scenę: bunkier mało znanej firmy produkującej gry, w którym powstają najbardziej tajne projekty. Pokój narad. Wszyscy starają się wymyślić coś nowego w kwestii oklepanego już tematu „gry wyścigowe". Narada. Zewsząd padają różne propozycje. „Może wyścigi czołgów?", „Eee tam, to już lepiej olbrzymich ciężarówek albo bryczek z napędem odrzutowym". „A ja proponuję motory lub ultrawyścigowy jeżdżące z prędkością 1000 km/h". Nagle z ciemnego rogu podrywa się jakaś zarośnięta postać z pianą w ustach i ryczy „Nie!!! Będą ZDALNIE STEROWANE SAMOCHODY!!!".

Hm... Teoretycznie nie wydaje się to najlepszym pomysłem na grę. Pamiętajcie jednak, że jak udowodniła „Micro Machines", rozmiar nie jest najważniejszy! Paradoksalnie, „MM" zyskała uznanie właśnie dzięki niezbyt skomplikowanej grafice oraz ograniczeniu tematycznemu, jednak pomysł był na tyle dobry, że w efekcie powstała niezwykle oryginalna gra wyścigowa. Ludzie z Acclaim mają nadzieję, że ich „Re-volt" uderzy w tę samą strunę. Idea gry jest prosta. Pewna firma produkująca zabawki, zajęła się produkcją samochodów sterowanych radiem. Okazało się, że zabawki były tak zaawansowane technicznie, że w pewnym momencie zaczęły żyć własnym życiem. Jak myślisz co zaczęły robić ze swym wolnym czasem? Oczywiście zorganizowały sobie zawody, w których będą mogły się ścigać między sobą. Do dyspozycji gracza zostanie oddane 28 bryczek, z których każda ma inne osiągi. Część z nich będzie ukryta i ujawniona dopiero wtedy, gdy wygra się wszystkie wyścigi. W grze znajdzie się sporo power-upów w stylu „Mario Kart" oraz mnóstwo uzbrojenia, które ułatwi nam wygranie w „pięknym stylu". Wśród bonusów znajdą się takie zabawki jak: samonaprowadzane fajerwerki, bomby wodne oraz doładowanie baterii... W „Re-volt" zostanie również zaimplementowany tryb multi-player, w którym będzie można poszaleć w deathmatchu, na specjalnie stworzonych do tego celu arenach lub w klasycznych wyścigach (do 12 graczy równocześnie). Nie mniej ciekawie zapowiada się tryb dla pojedynczego gracza: będzie tu mnóstwo opcji, a m.in. tryb mistrzostw, quick race'y oraz jazda na czas. Najlepsze jest jednak to, że w grze znajdzie się edytor, dzięki któremu będzie można tworzyć własne trasy. Wbrew pozorom to bardzo duża atrakcja. Zauważcie jak mało gier w dzisiejszych czasach ma taką opcję, a jak bardzo przedłuża ona ich żywotność! Bardzo możliwe, że świetny wygląd, piękna graficzka oraz duża prostota rozgrywki spowodują, że „Re-volt" stanie się jedną z najbardziej grywalnych gier tego roku. Jeśli chcecie przekonać się o tym sami, odpalcie demko znajdujące się na naszym krążku CD.

„NAJLEPSZE JEST JEDNAK TO, ŻE W GRZE ZNAJDZIE SIĘ EDYTOR, DO TWORZENIA WŁASNYCH TRAS."

ROSS ATHERTON

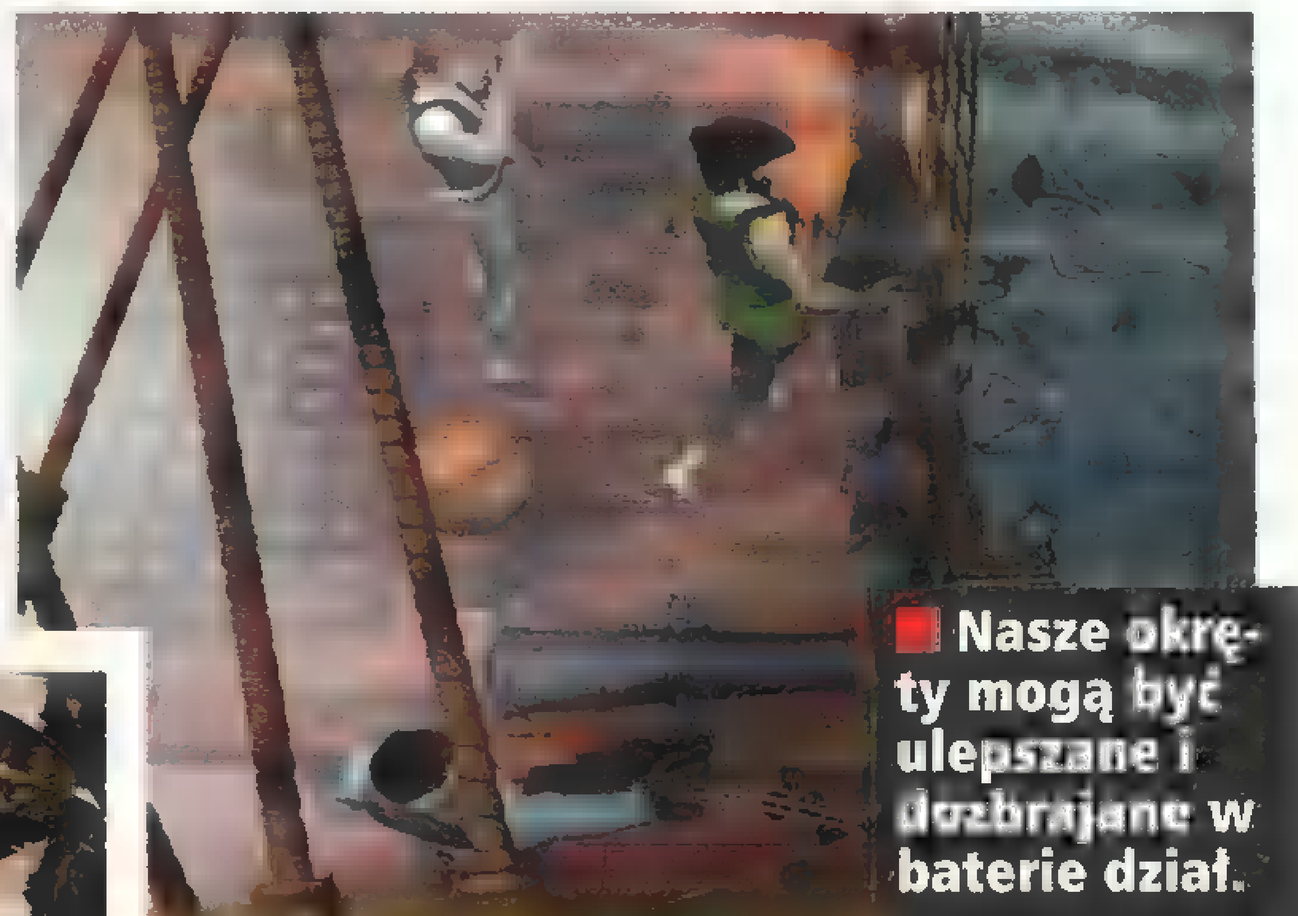
CUTTHROATS

- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Hothouse**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **Sierpień**
- Przewidywane wymagania: **P166, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.hothouse.org**

Myślisz, że mógłbyś sobie poradzić lepiej od Errola Flynna, Czarnobrodego i kapitana Hooka? Masz szansę to sprawdzić!



Po całych tygodniach na morzu, nasi żeglarze zechcą spędzić dziką noc w mieście.



Nasze okręty mogą być ulepszane i dozbrajane w baterie dział.



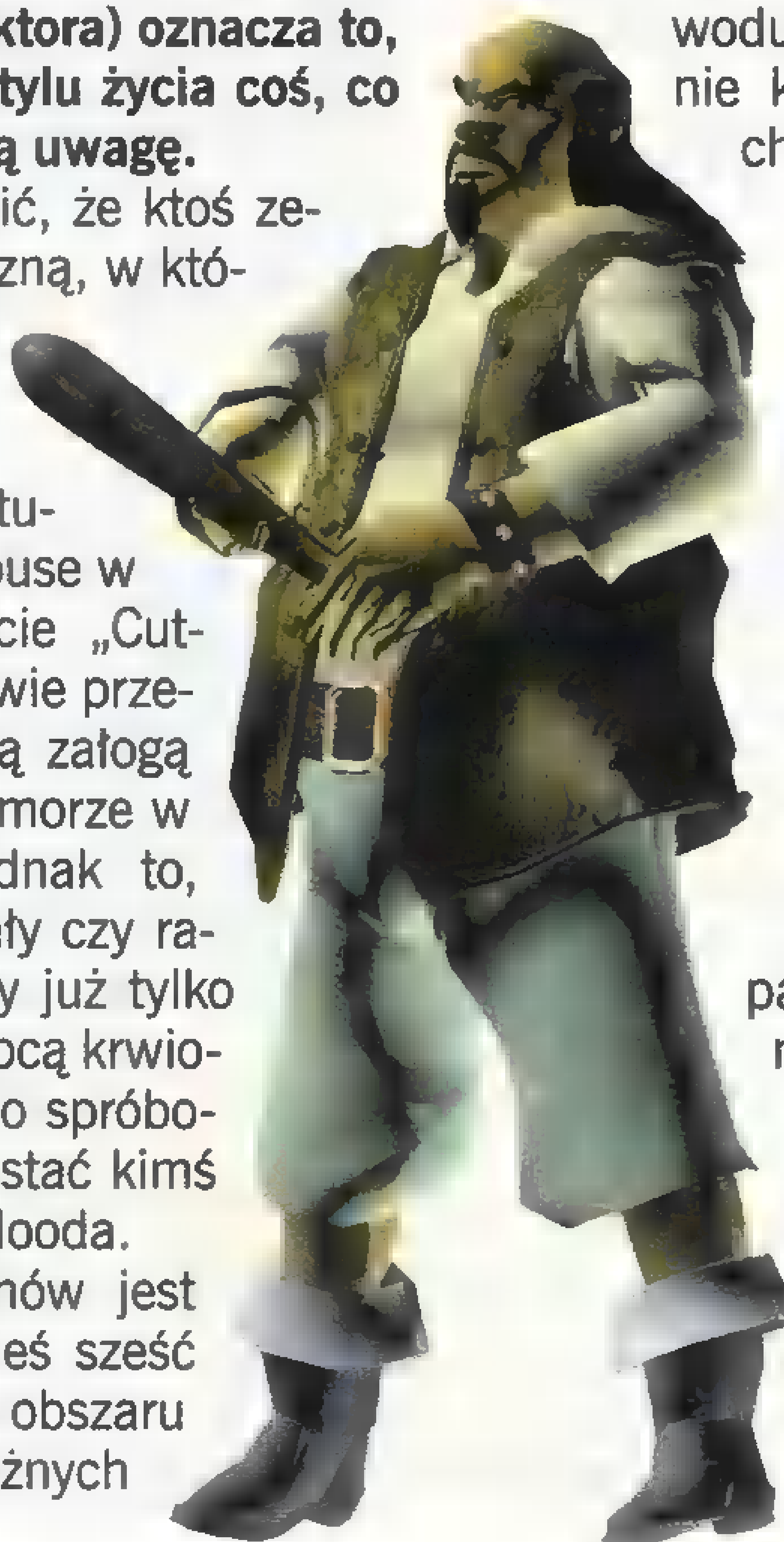
ZAŁOGA NA POKŁAD!



Admirał Nelson nie byłby zachwycony... Walki na morzu nie wymagają skomplikowanych manewrów floty czy wymyślnych szyków, będziemy więc musieli walczyć nieczysto. Grupy abordażowe, łodzie wiosłowe, statki-pochodnie, taranowanie, działa i muszkiety to bardzo istotna broń w naszym arsenale. Będziemy też musieli szaleńczo walczyć, kiedy poślemy swych ludzi na brzeg - albo w celu porwania napakowanego kasą gogusia, albo zdobycia paru baryłek rumu. Naostrzcie swe szable!

Jak przez mgłę przypominam sobie zabawy w piratów z lat dziecięcych. Nie jestem pewien o co faktycznie chodziło, ale pamiętam te wszystkie ryki i walki na miecze. A wziąwszy pod uwagę atrakcje konkurencyjnych zabaw (w Gwiezdne Wojny, w Indian i Kowbojów, w Doktora) oznacza to, że jednak jest w pirackim stylu życia coś, co tak bardzo przyciągało naszą uwagę.

Czy można się więc dziwić, że ktoś zechciał stworzyć grę strategiczną, w której dowodzimy pstrokatą załogą na słonecznych wodach Morza Karaibskiego, w poszukiwaniu sławy i fortuny? Zrobiła to właśnie Hothouse w swym najnowszym produkcie „Cutthroats". Zaczynając z zaledwie przeciętnym statkiem i niewielką załogą musimy wypłynąć na pełne morze w poszukiwaniu bogactw. Jednak to, czy wybierzemy drogę chwały czy raczej coś przeciwnego, zależy już tylko od nas. Możemy być przestępcą krwiożerczym do szpiku kości albo spróbować się „zalegalizować" i zostać kimś w rodzaju słodkiego Robin Hooda.



Terenem naszych wyczynów jest cały obszar Karaibów - jakieś sześć milionów mil kwadratowych obszaru gry. Siedemdziesiąt nadbrzeżnych miast służy do handlowania, napraw, rekrutowania załóg, kradzieży czy plądrowania - zależnie od naszego nastroju. Oczywiście, w miarę zdobywania przez nas złej sławy, jedne porty mogą stawać się wrogie, zaś inne przyjazne.

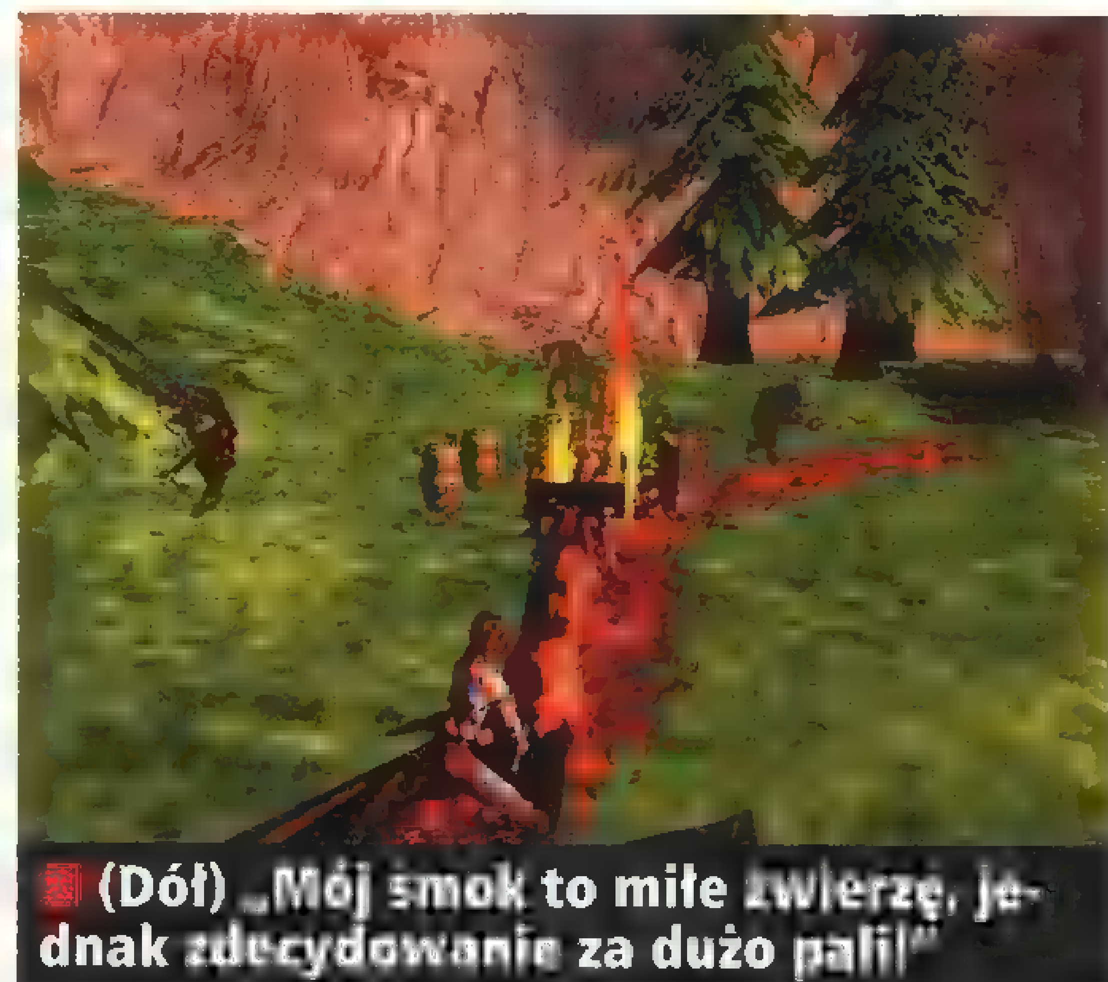
Złożony system polityki i dyplomacji powoduje, że nie zawsze będzie to jedynie kwestia dopłynięcia tam, gdzie chcemy rzucić kotwicę, a regionalni gubernatorzy stale będą musieli być „zachęcani" do przyjaznego nas przyjmowania.

Ale w grze nie jesteśmy jedynymi dorobkiewiczami z przepaską na oku, którzy próbują żyć na pełnym morzu. Poza piratami sterowanymi przez komputer jest tu kilkaset innych statków przemierzających Karaiby - w tym sympatyczni kupcy, którzy handlują tymi samymi 13 towarami co my. Szlaki żeglugowe patrolują okręty wojenne oraz liczni łowcy piratów, w poszukiwaniu łatwych pieniędzy z nagród wyznaczanych za naszą głowę.

> **„SIEDEMDZIESIĄT NADBRZEŻNYCH MIAST SŁUŻY DO HANDLOWANIA, KRADZIEŻY CZY PLĄDROWANIA."**

Jeśli więc ktoś jest już znudzony zarabianiem na pociągach lub klubach piłkarskich, to „Cutthroats" proponuje mu życie pełne przygód i podniet. Przygotujcie swe papugi i drewniane nogi na recenzję, którą zobaczycie być może już w następnym numerze. **ROSS ATHERTON**

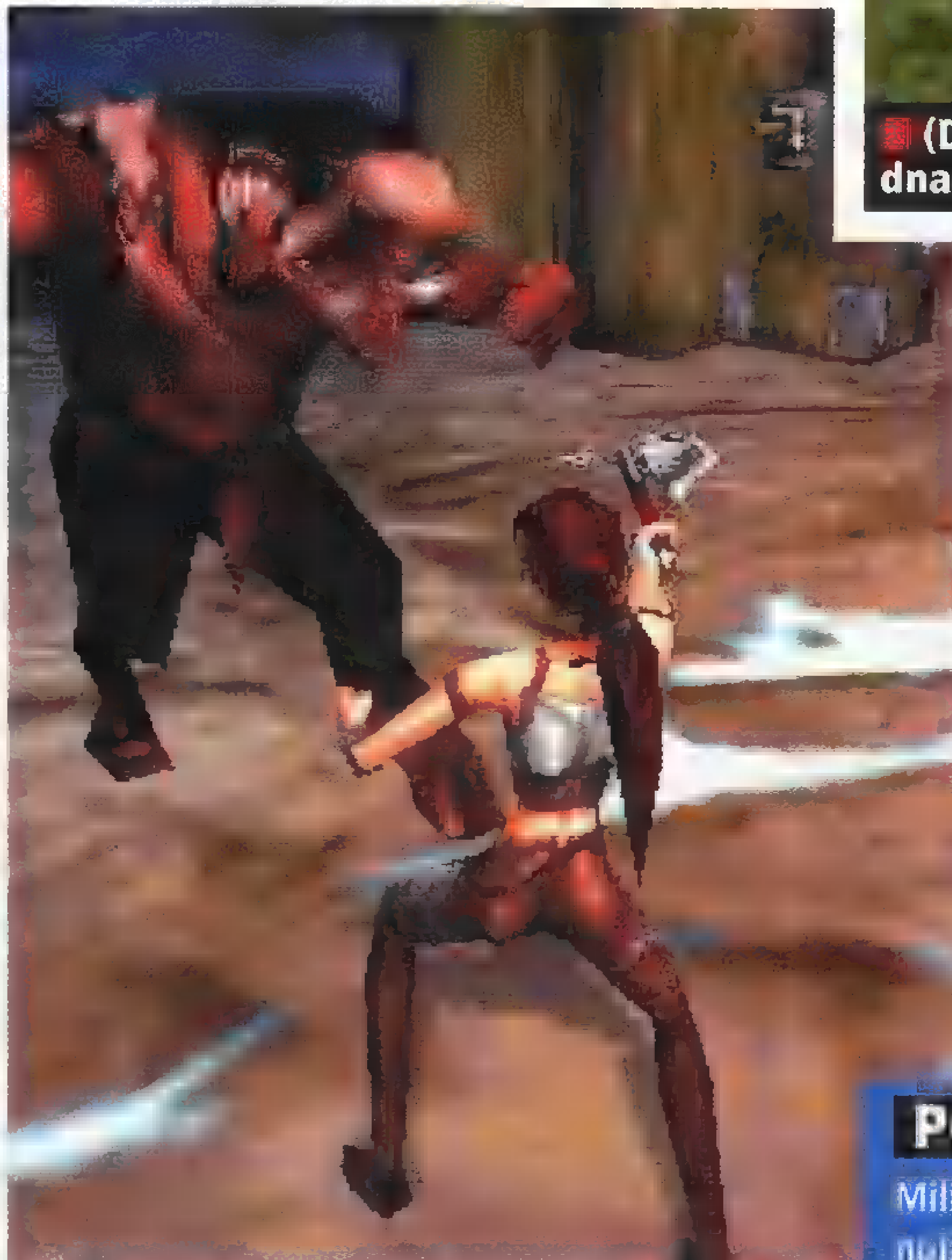
DRAKAN



(Dół) „Mój smok to miłe zwierzę, jednak zdecydowanie za dużo pali!"

„Weźmy następny temat. Smoki. A gdyby tak smok miał pożreć pannę, o walorach Lary Croft?". „Oooo, to jest niezłe". „Nie, nie! Zróbmy inaczej - niech smok przypala babce swym ogniem papierosa!"

- Wydawca: **Psygnosis**
- Producent: **Surreal Software**
- Gatunek: **Przygodówka 3D**
- Premiera: **Sierpień**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.drakan-game.com**





I to jest właśnie pomysł! Połączyć atrakcyjność kobiety z brutalnością i tępą prostotą smoka. I to w jaki sposób: smok ma służyć kobiecie (w normalnym życiu robią to zazwyczaj mężczyźni ;)! No dobra, bez niepotrzebnych emocji - zacznijmy od początku.

„Drakan" będzie grą przygodową 3D, rozgrywającą się w mrocznej przeszłości, w której słowa „Dać w pysk" oznaczały tyle co „Dzień dobry". Banda łotrów znana również pod nazwą Bractwa Ciemności pragnie uwolnić złe moce. Do tego nie może z kolei dopuścić główna bohaterka, Rynn. Postanawia ona wskrzesić Bractwo Płomienia, które jako jedyne jest w stanie powstrzymać mroczne siły. Akcja gry będzie się rozgrywała w 5 lokacjach - lesie, dżungli, górach, rzekach lawy oraz w jeszcze jednej den z mieczy). Oczywiście Rynn zostanie wyposażona w potężny wachlarz ruchów, który na pewno nie będzie ustępował możliwościom Lary. Rynn będzie miała jednak niewątpliwą przewagę nad swoją konkurentką. Jej pomocnikiem będzie najprawdziwszy smok, który posłuży zarówno jako broń (kule ognia, lawy, lodu plus pożeranie ludzi...), jak i środek transportu!

Równie atrakcyjnie zapowiada się bestiariusz - ponad 20 różnych potworów będzie

„GRA POLEGA NA EKSPLORACJI ŚWIATA, ROZWIĄZYWANIU ZAGADEK I BITWIE Z MOŻLIWOŚCIĄ ZABAWY W SIECI."

lokacji, o której autorzy gry na razie nic nie chcą mówić. Projektanci panny Rynn (jakoś dziwnie się to pisze - czyż panna Croft nie pasuje lepiej?), skupili się przede wszystkim na walkach w bliskiej odległości, wyposażając ją w mnóstwo broni ofensywnych: jednoręcznych, dwuręcznych oraz miotanych. Aby uczynić potyczki bardziej atrakcyjnymi, każda broń będzie miała trzy standardowe i specjalne typy ataku oraz combosa. W sumie do dyspozycji gracza zostanie oddane ponad 50 typów uzbrojenia, a w tym miecze, maczugi, młoty wojenne oraz kusze. Najbardziej atrakcyjnie zapowiada się jednak broń magiczna. Każda pojedyncza sztuka będzie biła nas po oczach niesamowitymi efektami specjalnymi, jak np. barwne wiązki płomieni i światła, czy poświata stworzona z lamentujących dusz (zostawia ją po cięciu lub machnięciu Mroczne Ostrze - je-

używało swojej broni w sposób bardzo wyrafinowany. Te mniej subtelne, będą potrafiły ciskać w naszą prześliczną bohaterkę drzewa, kamienie oraz... swoich pobratymców! Nasza pannica nie będzie jednak bezbronna. Po pierwsze dlatego, że oprócz broni wyposażono ją w równie duży zestaw czarów, a po drugie, środowisko zaprojektowano tak, by „problemy" można było rozwiązać na różne sposoby. Przykładowo, gdy jakiś stwór strzeże przedmiotu, na którym nam zależy, możemy go uzyskać poprzez: standardową potyczkę, podpalenie gada oliwą, albo zepchnięcie na niego lawiny kamieni.

Cóż, może przyszła już najwyższa pora na to, by zdetronizować Larę Croft. Czyż „Tomb Raidery" z odcinka na odcinek nie stają się coraz bardziej sprawne technologicznie, a jednocześnie coraz mniej odkrywcze? **SUICIDE**

POJEDYNEK PIĘKNOŚCI

Mili panowie! Już niedługo czeka nas fascynujący pojedynek - panienki będą się biły o nasze względy!!! Strój [illegible] panienek, nie obserwatorów [illegible] bikini. Miejsce spotkania: klub z [illegible] rurami. Oto nasze ślicznotki.



Czyż nie jest śliczna nasza nowa miłość? Może tylko przydałyby się jej bardziej wyraziste biodrerka?



Nasza stara miłość. Słowo „wyraziste" przybiera przy niej karykaturalnego znaczenia.

RECENZJE

Rogaty... rogaty... Nie, nie pamiętam. Może u sąsiada w piwnicy, on tam w ogóle trzyma dziwne rzeczy. Jakieś jęki słychać, taki wie Pan, demoniczny rechot. Kręcą się jacyś goście w płaszczykach z wytrzeszczonymi gałami, potem przeleciał ten facet z grzebieniem na oczach... Mówię Panu, a jak zwodował ten papierowy okręt, który zaczął strzelać, to aż dzielnicowy przyleciał. To podobno jakiś redaktor z prasy komputerowej, a wydawało się, że to taki porządny sąsiad...

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI

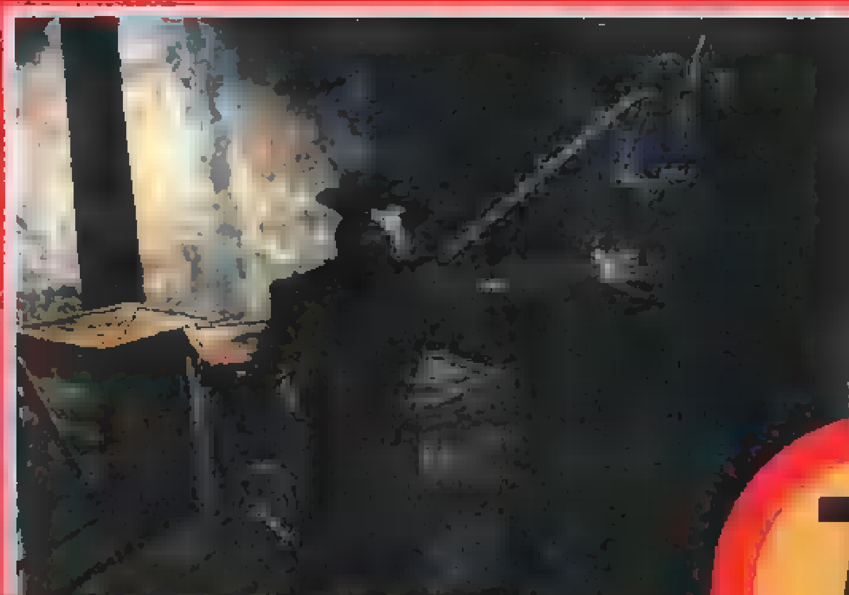

DUNGEON KEEPER 2 92


OUTCAST 90


NFS: ROAD CHALLENGE 90


FLEET COMMAND 88


IMPERIALISM II 85


DISCWORLD NOIR 74

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta I wciągnął na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.

LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".

Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki), razem stanowią strategiczno–rolplejowe duo.

Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.

Bartek (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł.

Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake i innych FPP.

DUNGEON KEEPER 2

Zastanawiasz się dlaczego nie podłączyłeś nowego zestawu głośnikowego do PC? Nie rozumiesz czemu musisz grać wieczorami przy zapalonym świetle? Dlaczego nie domykasz drzwi od pokoju? Przecież wiesz, że nie zdołasz Mi uciec.... Jestem tuż, tuż...


Rogacz pali się do żniw...





MROCZNOŚĆ POTĘGUJĄCA

Od czasów pierwszej części gry Zło poczyniło znaczne postępy. Ale ja nie o tym.... Produkt Bullforg przeszedł całkiem ciekawą ewolucję, zyskując wspaniały szlif , którego brakowało protoplaście. Udoskonalony bestiariusz, poprawiona księga czarów i zawartość warsztatu, są jednakże tylko skromnym dodatkiem do wspaniałości grafiki „DK2". Warto dla samego efektu wizualnego cisnąć wynalezione przed chwilą zaklęcie czy postawić nowy element lochu. Minusem tej zabawy jest to, że po kilku podejściach potrafi się znudzić.



- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Bullfrog**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **IPS**
- Wymagania: **P166 MMX, 32MB**

Gdy wreszcie ucichną kroki na korytarzu, a rodzice spokojnie legną w swoim łożu, Ty możesz udać się na najbardziej interesującą podróż swojego życia. Zostaw książki i wreszcie przestań wytrzeszczać gały... Ja naprawdę tutaj jestem i mam zamiar pokazać Ci mój wspaniały loch. Ale to za chwilkę... Teraz musisz po prostu

POZNAĆ SIEBIE

Lubisz patrzeć jak inni wykonują Twoje rozkazy? Jasne!

Musisz przyznać, że w zasadzie moje przytulne gniazdko ma tylko jedną wadę. Jest w nim zbyt ciemno, czyż nie? Prawdę mówiąc nie przepadam za światłem. Razi, czasami przeszkadza, no i ta przeklęta dziura ozonowa... Tutaj jest chłodno i nie przeszkadza nam nikt postron-

PARADA BESTII

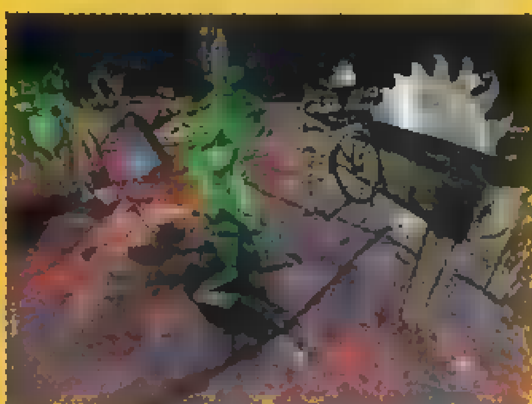
Oto bardzo pobieżny wykaz najczęściej spotykanych bestii. Mam nadzieję, że ta mała defilada czarnych charakterów pomoże Wam podczas stawiania pierwszych kroków w świecie ciemności i bólu.



CHOCHLIK
Spolegliwy, stworzony przez Ciebie i ich utrzymywany z Twojej many. Buduje, wyburza i odbywa podstawowy zwiad. Dbaj o niego.



MROCZNA DAMA
Mistrzyni w zadawaniu bólu, rozpinania na kole i wszelkich innych wynaturzeń. Kocha bić, drzeć pasy ze skóry i sypać sól. Twoja wychowawczyni...



TROLL
Pracowity rzemieślnik w Twoim warsztacie. Zna sekrety wszelkiego rodzaju pułapek i mechanizmów. Dociśnięty do ściany używa w walce swego ciężkiego młota.



SALAMANDRA
Ten gad kocha potoki lawy i nurza się w nich z lubością. Oprócz tego ma dość silny ogon i szczęki, zdolne zdruzgotać każdy gnat. Nawet opancerzony.



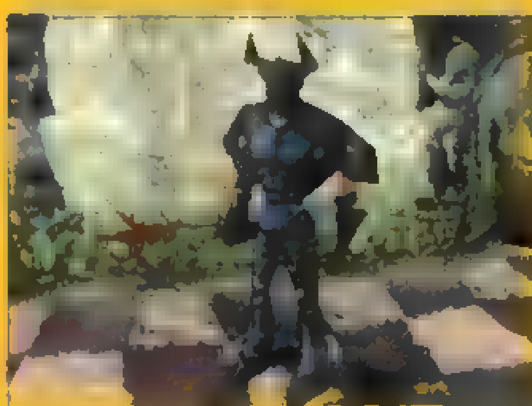
WAMPIR
Lubi cmentarze, kocha małe dzieci i sok buraczany. Potrafi szybować w swej lotnej postaci, do walki w zwarciu podchodząc niechętnie. Prawdziwy piekielnik.



MROCZNY ANIOŁ
Upadły sługa Pana szuka pomsty na dawnych przyjaciołach. Jego ambicje są porównywalne tylko z ostrzem miecza, którym włada. Mroczna elita.



DEMON ŻÓŁCIOWY
Pośredni rzemieślnik i dość dobry obrońca lochu. Zawieszone na karku żelazne kule potrafią zgruchotać niejedną wrogą czaszkę.



CZARNY RYCERZ
Są paladyni? Są! A oto i ich konkurencja... dopucowane zbroje w kolorze onyksu i gustowne, rogate hełmy to ich znak firmowy. Zapomniałbym o mordach...



CZARNOKSIĘŻNIK
Adepci magii zaprzedani Mrocznej Stronie. Potrafią ciskać fenomenalne kule ognia! Warto ich szkolić i trzymać w tyle. Powalić ich może byle kozik.



GOBLIN
W pojedynce słaby, ale wataha tych bestii, uzbrojona w miecze potrafi rozsiekać niezłą drużynę. Podstawowa jednostka uderzeniowa na początku gry.



ELFKA MROKU
Doskonały snajper wyposażony w klasyczny, leszczynowy łuk. Doskonale nadaje się do drugiej linii, wspierającej rycerzy i gobliny walczące na czele.



KTO TO JEST?
No, zgadnijcie moje bobasy, kto to raczył odwiedzić nasz skromny loszek? Dumny posiadacz sprężynowej kosy i niewyraźnej fryzurki jest dzisiaj naprawdę zły.

ny, choć od czasu do czasu jakiś imbecyl wściubi nos.

No popatrz sobie na to wszystko, zacnie wygląda, czyż nie? Mam nadzieję, że Ci się tutaj spodoba, gdyż od teraz jesteś władcą tego lochu. No, nie mazgaj się... Mamusia i tatuś nie pomogą. Teraz została Ci już tylko jedna droga – musisz podbić całą krainę. Wiem, że to trudne.

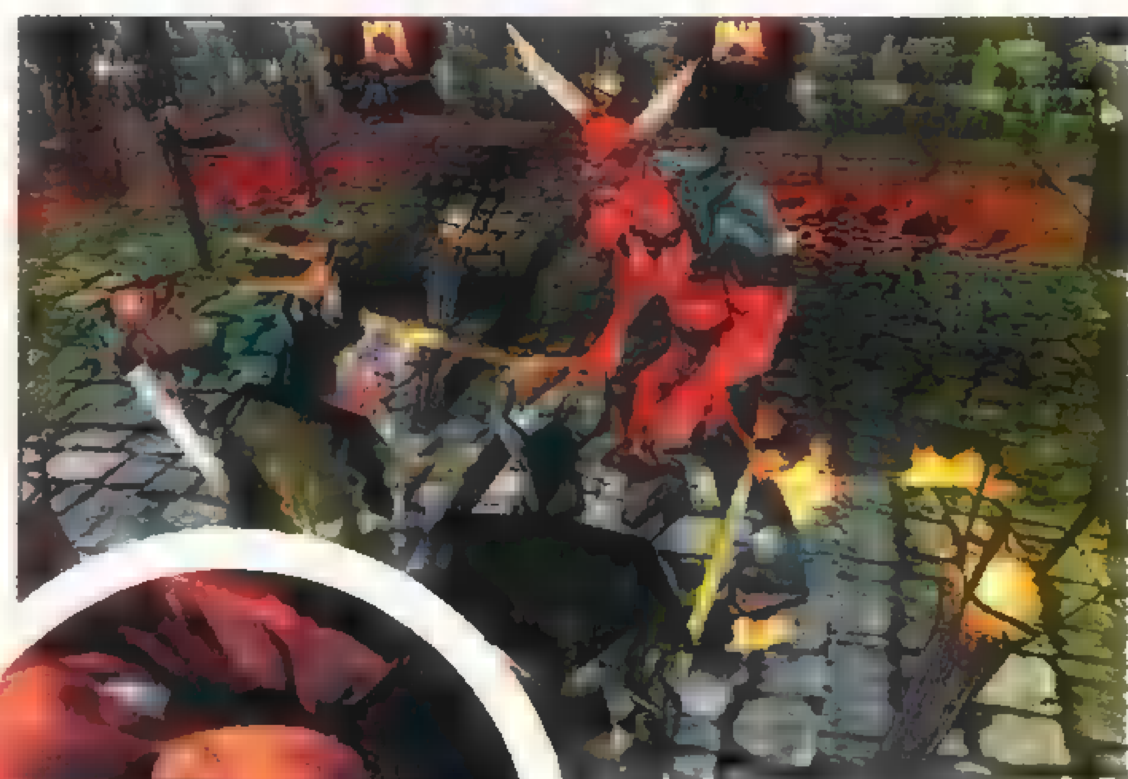
Zaczniesz z niewielkim loszkiem, jaki przygotowałem dla Ciebie w tym przeklętym królestwie. Stopniowo zaczniesz podbijać kolejne krainy, a Twoja wiedza i doświadczenie będą predysponowały Cię do zajęcia o wiele godniejszego stanowiska. Ale na razie za wcześnie o tym mówić...

WEJŚCIE DO KRYPTY

Widziałeś jak moi milusińscy rozprawili się z tym paskudnym czarodziejem? No właśnie, jeśli wykażesz się inicjatywą i zdołasz powybijać Panów Dobra z każdej krainy, zdobędziesz Klejnoty Przejścia. Te magiczne kamyki dają siłę, dzięki której możemy przemieszczać się między wymiarami i czasami – przyznasz, że to arcywygodne. Po ubiciu Przywódcy danej krainy pojawi się mój Rogaty wysłannik, który przejmie kamień.

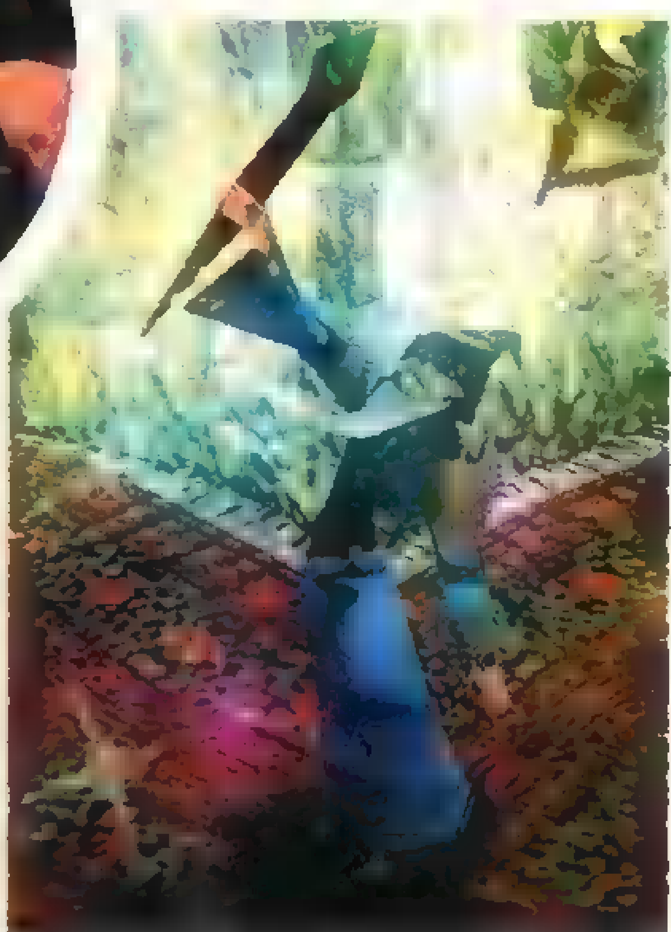
Ach, widzę, że kiedyś zetknąłeś się już ze mną... no nie chowaj tego pudełka za sobą. To było całkiem dawno temu i jak widzisz zaszły u nas drobne zmiany. Teraz wreszcie wykorzystamy potencjał tkwiący w, jak Wy to określacie, komputerach. Jeśli magiczna karta wesprze wizualizację, głębia otchłani lochu po prostu Cię przywali. Mroczność murów, mdłe światło sączące się z nielicznych pochodni i panująca wszędzie stęchlizna wielowiekowych korytarzy po prostu nie pozwoli Ci zasnąć spokojnie. Zapewne pamiętasz Twe poprzednie (dość nieudolne, musisz przyznać) próby odnalezienia czegokolwiek na mapie, czy wreszcie dostania się w rejon, w którym wróg poczynił największe postępy w przywracaniu Dobra (błeee!). 666 Wydział Ciemności opracował nowy, bardzo intuicyjny grimuar (Wy to nazywacie interfejsem), za pomocą którego rozglądanie się po lochu, jak i podbijanie kolejnych krain jest przyjemniejsze. Wreszcie możemy dowolnie powiększać wybrany rejon, obracać go, czy też bardzo uprościć rozgrywkę i zerknąć na całą zabawę z góry.

Drugi „Dungeon" zachwyca swoją odnowioną szatą graficzną i poprawionym engine'm.









(Po lewej) Mamy niepowtarzalną okazję podziwiać czerwone ciałka krwi Demona Żółciowego.


Wyrżnąć wszystkich! Pan pozna swoich...





ROGATA NATURA!



W grze pojawia się wyjątkowa postać. Jest nią wielki, rogaty potwór wyposażony w kuriozalnych rozmiarów kosę. Jest to specjalny wysłannik piekieł, który zabiera części talizmanu — klejnoty posiadające magiczną moc. Gdy uda się zebrać cztery części zaginionego artefaktu, mamy możliwość przywołania Rogacza na pewien czas. Jest to niesamowita jednostka bojowa z parametrami porównywalnymi do dywizji pancernej. Warto zainteresować się jego użyciem na późniejszych poziomach, gdy wystawiani przez komputer przeciwnicy są bardzo potężni. I nie oszczędzajcie na osałce...

Trele? Jakie do stu tysięcy aniołów trele? To nasz chór Zespołu Uderzeniowego „Czarna Sotnia". Ci wąskonosi dżentelmeni znaleźli nieco czasu i między okradaniem bezbronnych, biczowaniem, wyrażają swoje artystyczne zapędy. Musisz przyznać, że brzmi to nieźle. Surowe, głębokie głosy płynące z dokoła i wpadające w wysokie wibracje przy co bardziej dynamicznym działaniu. Urghhhhh!

Och, a oto i Twoje oddziały, gotowe zginąć lub zmiażdżyć wroga na każde Twe skinienie. Oczywiście będziesz mógł skorzystać z ich usług tylko wtedy, gdy zdołasz przekopać się do Portalu, a to, co z niego wyjdzie zależeć będzie od wybudowanych w labiryncie korytarzy pomieszczeń. Jednym wystarczy tylko kilka kurczaków i kąt do spania, inni potrzebują jeszcze trochę rozrywki. Znasz już to przecież.

Budowa korytarzy odbywa się wciąż na tych samych zasadach. Stworzone dzięki odpowiedniej ilości many chochliki będą przebijać dla Ciebie korytarze, ale gdy napotkają skałę szybko przerwą kopanie. Odkryte rejony będą błogosławić (upss, powinno być – przeklinać!), czyniąc je zdatnymi do zabudowy. Tylko na tak przygotowanym terenie można wznosić lochy i operować bestiami.

Wreszcie można poczuć swąd przypalanych ciał i pożuć piach ze ścian.

Ach, no tak... podczas kopania możesz natknąć się na pokłady złota. Ten wspaniały metal pozwoli Ci utrzymać w szachu podległe potwory i dokonywać zakupu nowych komnat. Staraj się znaleźć go jak najwięcej, gdyż bunt poddanych to prawdziwa plaga nie doinwestowanych lochów. Czas wreszcie poznać nasz...

REPERTUAR ZBRODNI

Gdy wreszcie nauczysz się, Strażniku, przywoływać swe sługi i przenosić je z miejsca na miejsce , szybko zorientujesz się, że to tylko połowa sukcesu. Wśród podległych Ci bestii znajdą się takie, które potrzebować będą więcej miejsca w Leżu, czy też konkretnej budowli do normalnego funkcjonowania. Załączony grimuar wyjaśnia wątpliwości (radzę też zerknąć do pliku z informacjami o grze. Jest na kompakcie z grą – przyp. Jagd). Przykładem może być Demon Żółciowy, którego przykry fetor potrafi złamać nawet największego maga. Zachowano także możliwość „wskoczenia w skórę" wybranej bestii. Konstrukcje, które znasz z poprzedniego spotkania ze mną, przeszły pewną reformę, a ponadto dołączono kilka nowych. Warto zapoznać się z Kasynem czy też zmodyfikowanym Warsztatem. Generalnie jednak całość jest dość zbliżona do tego, co już widziałeś, więc jeśli co nieco pamiętasz – nie będziesz miał większych kłopotów. Jak zapewne zauważyłeś szczególnie przyłożyliśmy się do zadawania bólu schwytanym jeńcom, czy też uczynienia zaklęć bardziej widowiskowymi. Ach, cóż może się równać z dobrze rzuconym Piorunem czy Wstrząsem. Jak zapewne dostrzegłeś przeszliśmy na pełne 3D, więc wszystkie postacie czy przedmioty, jakie tutaj zobaczysz nie będą już tylko nędzną namiastką rzeczywistości. Latające w powietrzu kawałki lochu czy wreszcie eksplodujące kule ognia, potrafią zaimponować.

No i wreszcie nie musisz być tak uprzejmy dla schwytanych nieprzyjaciół. Więzienie, Sala Tortur, Cmentarz i otchłań Świątyni są wspaniałymi miejscami, w których będziesz mógł zrobić jeńcom pranie mózgu, wymusić zeznania albo złożyć w ofierze. Wiem, że znaczną tego część miałeś już poprzednio, ale dopiero teraz dostarczy Ci to prawdziwego zadowolenia.



Od teraz nie będziesz już czekał na przekuwających się do Ciebie Bohaterów (zaraza tego świata). Dość tego! Czas przejść do ataku! Szukaj i zniszcz Dobrych Panów. Czasami będziesz musiał zmieścić się w pewnym czasie lub znaleźć konkretny artefakt, ale to przecież dla Ciebie nic nowego.

Jeśli nie chcesz, nie musisz bawić się w przejmowanie całego państwa. Czeka na Ciebie kilka luźnych zadań, które na gorąco sprawdzą Twoją wiedzę. Oczywiście jesteśmy wdzięczni za przyłączenie do naszej Sprawy jak największej liczby nowych Uczniów. Jeśli irytuje Cię szef (mnie też kiedyś irytował ;) lub masz dość tych przeklętych bab, znajdziesz wraz z przyjaciółmi kilka godzin wytchnienia w cieniu lochu. Serdecznie zapraszam!

SŁOWO OD LEKTORA

No, wreszcie ja(gd) mogę coś skrobnąć! „Dungeon Keeper 2" nie jest grą odkrywczą. Pokazuje nam jak powinien wyglądać od dawna nasz ulubieniec. Brak tu rewolucyjnych pomysłów, choć odgrzanie kilku starych kawałków i dodanie nieco przypraw podniosło walory zabawy. Doskonała oprawa muzyczna (poza intrem, w którym bębni... techno!) i ulepszona grafika wraz ze zrewolucjonizowanym interfejsem, dają nam poczucie odkrycia czegoś nowego. Wrażenie to mija po wykonaniu circa 5 misji. Jest nadal zabawnie, wesoło, momentami zaskakująco, ale ma się wrażenie niesprecyzowanego deja vu. Ogólnie ratuje sytuację fenomenalne spolszczenie (lektor momentami bije anglojęzycznego odpowiednika na głowę!) i klimat, którego odmówić grze nie można. Wszystkim Harpagonom radzę spojrzeć na cenę. Będą zachwyceni, bo w pudełku z grą znajdą dodatkowego bonusa. **THE HORNY & JAGD 52**

Za: Klimat, grafika, oprawa muzyczna

Przeciw: Wtórność, wymagania sprzętowe (zawartość ramki to teoria)

Sequel momentami ocierający się o rewolucyjność. Ciekawym co na to Peter...

WERDYKT 92%

ALTERNATYWNE Dungeon Keeper 93% Excalibur 70%

DISCWORLD NOIR

Trzeba zabić tajemniczą kobietę oraz policjanta zwanego przez znajomych Elegancikiem? Oj! Coś mi tu pachnie Pratchettem!

Pięknie wyrenderowane scenerie nadają grze specyficznego uroku, jednak było nam już dane coś takiego oglądać.

RÓŻNE STYLE

Pamiętacie poprzednie dwie części z serii „Discworld"? A powinniście, ponieważ są one lepsze niż „Noir", jeśli weźmie się pod uwagę bezpośredni związek z wersją książkową. Co prawda nie miały one tak wartkiej akcji i wspaniałej fabuły, jak najnowsza część serii, jednak ich wspaniałe zagadki w stylu „Monkey Island", powodowały, że człowiek siedział przed komputerem z większym zainteresowaniem.



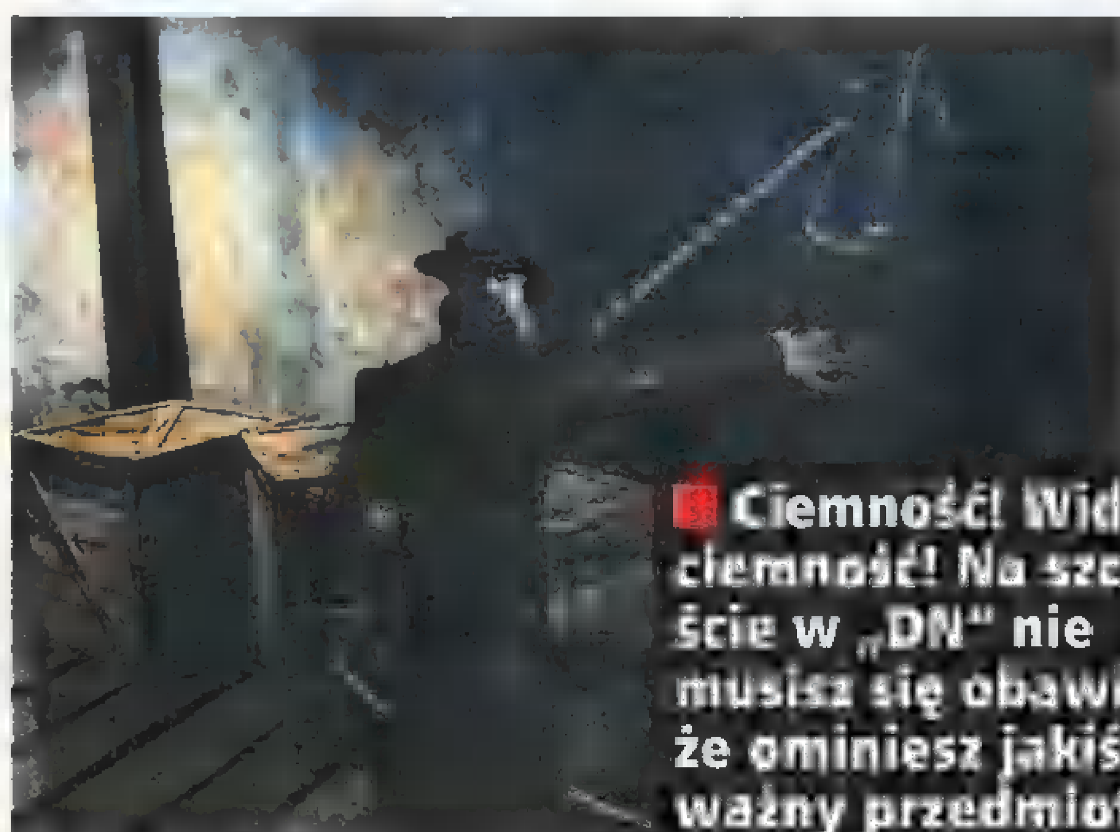
Zagadki są bardzo zróżnicowane - część z nich jest banalna, część stanowi wyzwanie, a jeszcze inne potrafią doprowadzić do szewskiej pasji.



- Wydawca: **GT**
- Producent: **Perfect Entertainment**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **169.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM**

Ito bardzo mocno! Jakiś przykład? Proszę bardzo. Akcja gry rozgrywa się w tytułowym „mrocznym" klimacie, a jednocześnie na screenie z opcjami jest suwak z korekcją gamma... Cóż, nie pozostaje nam nic innego jak tylko zaopatrzyć się w prochowiec, biało-czarne półbuty oraz kapelusz i zagłębić się w mroczny świat filmów detektywistycznych, których akcja rozgrywa się w latach 30. Żeby było śmieszniej, wszystkie je zrobiono w stylu Pratchetta...

Mroczna, czasami zbyt mroczna grafika gry, w najważniejszych momentach staje się na tyle czytelna, by Lewton, prywatny detektyw z Ankh-Morpork i zarazem główny bohater gry mógł wpaść na trop pewnego zaginionego gościa. Akcja zaczyna się w momencie, gdy do biura naszego bohatera wchodzi piękna kobieta, która za rozwiązanie tej „prostej" sprawy oferuje nie tylko pieniądze (ekhm). Niestety, owa prosta sprawa przeradza się szybko w dwie, a później w trzy inne, w wyniku czego Lewton zostaje głównym podejrzanym o popełnienie morderstwa. W tym momencie zaczyna się zabawa w kotka i myszkę z Elegancikiem oraz jego paczką, odwiedzanie miejsc takich, jak podejrzane porty oraz takie akcje, jak rozmowa z pokręconym dżinem. Pozornie może się to wydawać całkiem niezłą zabawą, jednak po wnikliwym przyjrzeniu się widać, jak gra w wielu miejscach jest przerażająco schematyczna. Chyba każdy, nawet najbardziej ortodoksyjny fan, Terry'ego Pratchetta przyzna, że ten jeden z najbardziej poczytnych i oryginalnych twórców fantasy, uczynił swe życie bardzo miłym i przyjemnym, dzięki wypożyczaniu postaci do różnych ról stworzonych w ramach „Świata Dysku". Ostatnio mogliśmy je zobaczyć w starożytnym Egipcie oraz w czasie powstawania Hollywoodu. Było to



Ciemność! Widzę ciemność! Na szczęście w „DN" nie musisz się obawiać, że ominiesz jakiś ważny przedmiot...

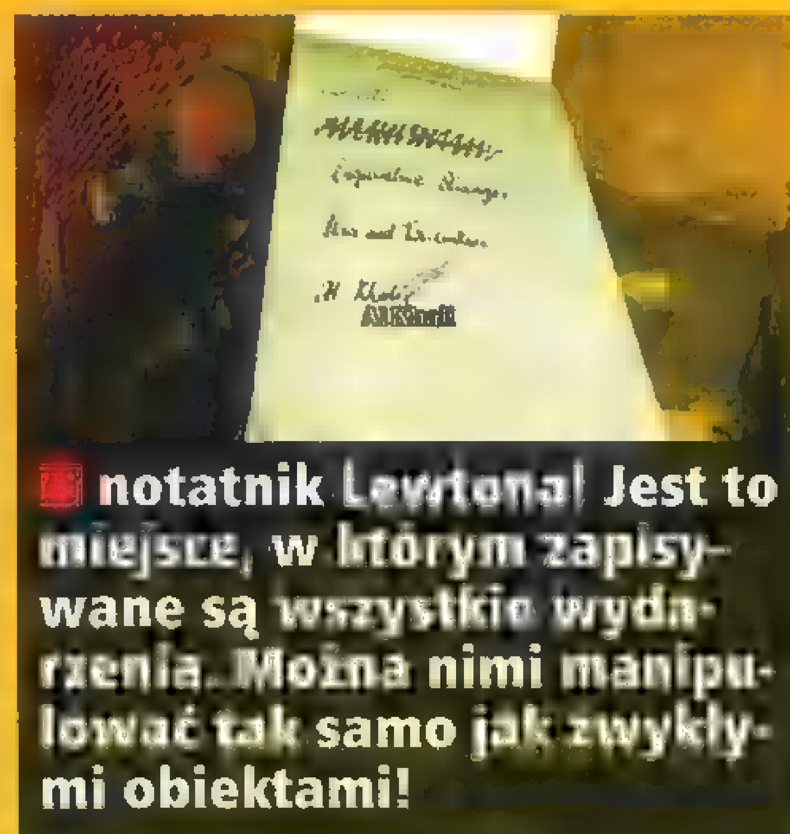
Całkiem poręczna mapka, która ułatwi Ci szybkie podróżowanie. Na pewno Ci się przyda!

Z KSIĄŻKĄ W RĘKU

Ulubiony przez twórców gier przygodowych oraz tancerzy flamenco system „wskaż i kliknij", jest czymś co będziesz musiał opanować do perfekcji, grając w „DN". Bieganie kursorem po całym screenie w poszukiwaniu ważnych obiektów, jest jednak obecnie czymś całkowicie przestarzałym. Mogą być one oglądane lub podnoszone i przechowywane, bezpośrednio



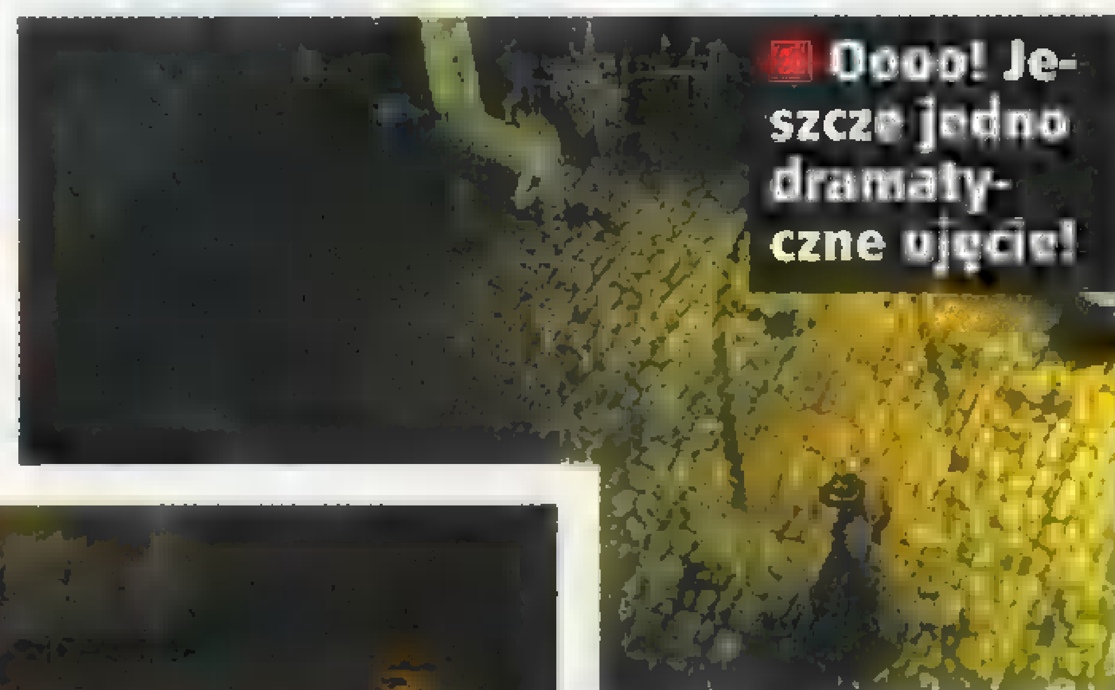
...w Twoim inwentarzu. Nie ma w tym nic dziwnego, ale... W „Discworld Noir" znajduje się również...



notatnik Lewtona! Jest to miejsce, w którym zapisywane są wszystkie wydarzenia. Można nimi manipulować tak samo jak zwykłymi obiektami!







Oooo! Jeszcze jedno dramatyczne ujęcie!



(Po lewej) Postacie ożywiono, dzięki zastosowaniu animowanych wieloboków.

Autorzy gry postanowili odejść od tradycyjnego stylu „wskaż i kliknij"

jednak na tyle dawno, że ktoś wpadł na pomysł, iż nie stało by się nic złego, gdyby wykorzystać je w przygodówce, której akcja będzie się rozgrywała w najmodniejszych obecnie klimatach „czarnego kryminału". Jak więc widać „Świat Dysku" to temat dosyć mocno eksploatowany.

Kto by się jednak tym przejmował, uwzględniając fakt, że za tym przedsięwzięciem stoi sam Pan P.? No właśnie, być może w tym tkwi problem: grając w „Discworld Noir" nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że dla Pratchetta najważniejsze jest przede wszystkim słowo pisane. Być może „DN", była dla niego po prostu czymś „zrobionym przy okazji". Teksty w rodzaju „Czasami mam ochotę się poddać i popływać w butelce whisky" brzmią jakby powiedział je Bogart i nie wyglądają lepiej od innych w stylu „Udałoby Ci się to jedynie wtedy, gdybyś miał mniej niż 2 centymetry wzrostu". Jeśli doda się do tego zbyt dużą liczbę odwołań do konsystencji rzeki Ankh, „Discworld Noir" przestaje wyglądać na „autentycznego Pratchetta".

Na szczęście nie skopano tu wszystkiego. W „DN" znajduje się kilka całkiem ciekawych innowacji. Producenci gry postanowili odejść od tradycyjnego stylu „wskaż i kliknij", wyposażając głównego bohatera, Lewtona w bardzo poręczny notesik. Gdy podczas rozmowy z innymi postaciami pojawi się jakaś ważna informacja, zostanie ona automatycznie zapisana w kajeciku. Wszystkie nazwiska podejrzanych, wydarzenia oraz obiekty są elementami „plecaka", traktowanymi jako przedmioty. Dzięki temu można ich łatwo użyć podczas rozmowy, a nawet połączyć je ze sobą w logiczną całość. Jest to naprawdę duży krok do przodu w stosunku do znanych rozwiązań z innych gier przygodowych.

Mocną stroną gry jest również fabuła. „Discworld Noir" jest wprost napakowana morderstwami, niespodziewanymi odwiedzinami oraz zaginięciami. Dzięki temu stale jest tu coś do zrobienia - gracz nie musi się martwić o to, by natrafić na jakąś zagadkę. W „DN" nie jest czymś dziwnym rozwiązywanie 2-3 zagadek naraz, za co twórcom gry należą się gromkie brawa.

Na oprawę audiowizualną również nie można narzekać. W stosunku do swoich poprzedniczek „DN" jest po prostu powalająca. Trójwymiarowy, zbudowany z wieloboków Lewton, który rozmawia z inną wykonaną równie starannie postacią, na tle pięknie wyrenderowanej scenerii, to naprawdę powalający widok. Jedyną wadą grafiki, jest to, że czasami jest zbyt ciemna - będziesz musiał bardzo często manipulować suwakiem obsługującym korekcję gamma... Jeśli chodzi o muzykę, również nie ma się do czegoś przyczepić. W tle przygrywa nam wspaniale zaaranżowany i pasujący do klimatu gry jazzik. A jeśli chodzi o zagadki? No cóż, z tym jest bardzo różnie. Przykładowo, stoisz przed zamkniętym obiektem i nie wiesz co masz zrobić. Zaglądasz do „inventory" i co się okazuje? Jaki zbieg okoliczności! Nie wiadomo skąd znalazł się tam łom! Z drugiej strony, czasami w poszukiwaniu jakiegoś przedmiotu, tropu lub osoby łazisz od lokacji do lokacji posługując się swoim notesem i masz nadzieję, że ktoś zdradzi Ci jakiś cheat na pominięcie jakże nastrojowej planszy z napisem „Loading"...

Mimo wszystko, jest tu sporo całkiem fajnych zagadek, przy których trzeba nieźle pokombinować. Trzy kompakty są zapakowane na maxa i mogę zapewnić wszystkich ortodoksyjnych fanów „Świata Dysku", że na pewno nie raz podczas gry wykrzykną „No i spójrzcie kogóż my tu mamy!" Podsumowując, jeśli rozglądasz się za fascynującą, mroczną przygodówką z bardzo dobrymi dialogami, pomysłowymi zagadkami i wspaniałą grafiką, kup „Grim Fandango". Jeśli jednak masz ochotę na coś mniej wytwornego i chciałbyś zapoznać z niesamowitymi postaciami Pratchetta, powinieneś koniecznie wejść w posiadanie „Discworld Noir".

JONATHAN DAVIES

Za: Gra przygodowa... w klimacie czarnego kryminału, tylko częściowo wspaniała.

Przeciw: Wyłącznie dla fanów Pratchetta. Dopracowania, jak „Grim Fandango".

Dobre rzemiosło, wykonane z klasą, jednak do najlepszych mu daleko.

WERDYKT 74%

ALTERNATYWNE Grim Fandango 94% Monkey Island 3 94%

NEED FOR SPEED 4

Kiedy odpaliłem w redakcji czwartą część „Need For Speed", wszyscy kumple znajdujący się w pomieszczeniu stanęli za moimi plecami i skierowali wzrok prosto na monitor. Osłupieni szeptali: wspaniała, piękna, cud...

SZYBKI KWARTET...

Każda część wytyczała nowe wzorce znakomitej grafiki:

„Need For Speed 1", **1995**



„Need For Speed 2", **1997**

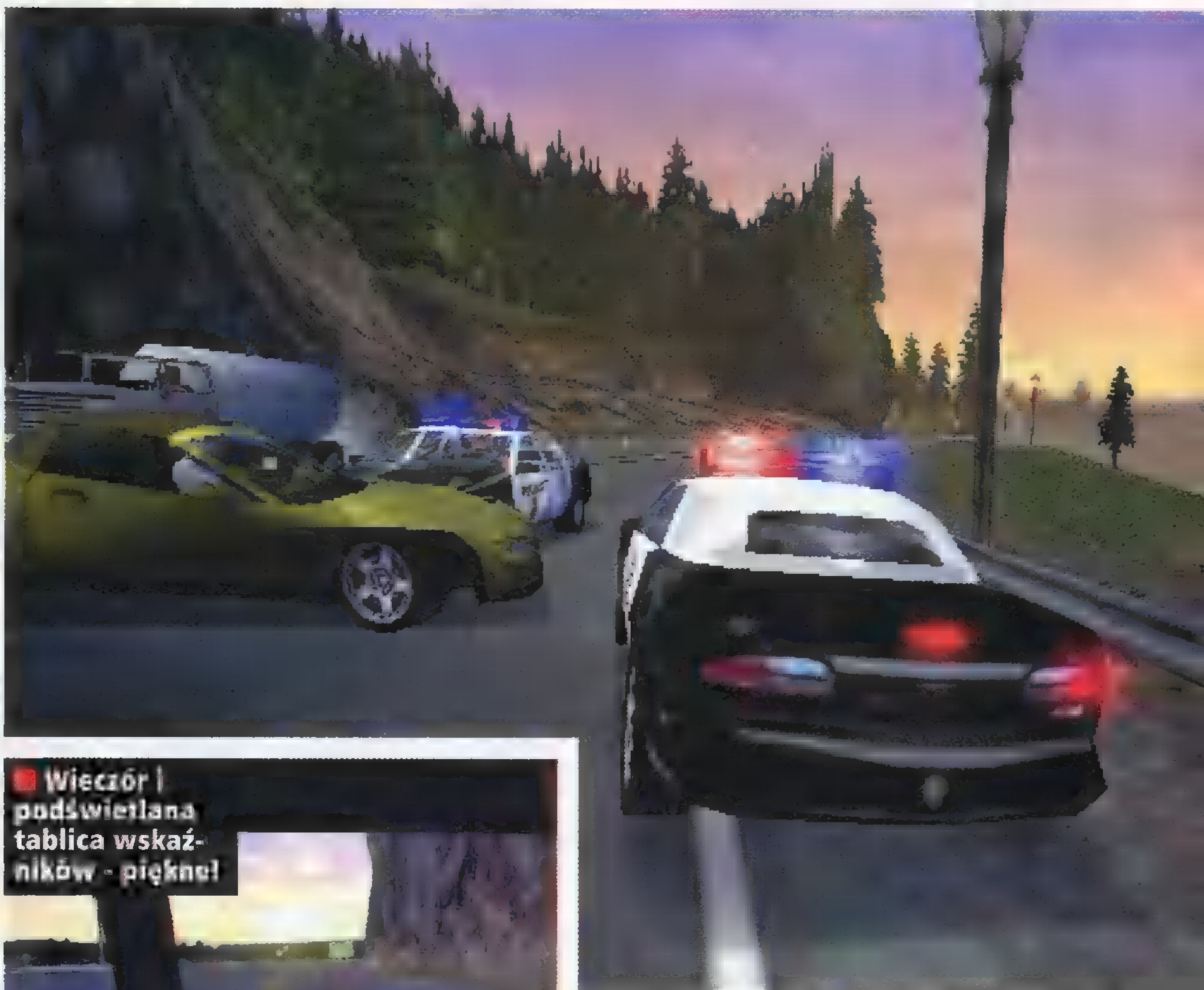


„Need For Speed 3", **1998**



„Need For Speed 4", **1999**






Wieczór i podświetlana tablica wskaźników - piękne!

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Electronic Arts**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **155.00**
- Dystrybucja: **IPS**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM**

W 1995 roku miłośnicy samochodówek na całym świecie oszaleli na punkcie pierwszej części „NFS". Za sprawą wspaniałej grafiki, dźwięku, oraz realizmu i grywalności, gra niemal od dnia premiery zagościła na pierwszych miejscach list przebojów.

Sam pamiętam, iż mimo, że posiadałem wtedy słabiutkie 486DX, pobiegłem do sklepu i za ostatnie grosze wyciułane od rodziców wydałem na oryginał. „Need For Speed" była bezkonkurencyjną samochodówką, która wkrótce stała się wzorem dla innych, podobnych gier. Druga część nie stała się już takim przebojem jak „jedynka". Może to dla tego, że super grafika spowszedniała i pojawiło się sporo innych, konkurencyjnych samochodówek. Trzecia odsłona „needa" powalała niestety tylko grafiką, i niczym innym. Troszkę podłamany zastanawiałem się, co przyniesie z sobą czwarta część gry Electronic Arts.

PSX WYMIĘKA

Najpierw zobaczyłem „Need For Speed 4" na PlayStation. Moje odczucia były takie, jakich się spodziewałem - nie dopatrzyłem się w grze niczego nadzwyczajnego. Grafika, prawie identyczna jak w części poprzedniej, dźwięk także, grywalność - słaba. Kompletnie zrezygnowany,



ROAD CHALLENGE

GDYBYM BYŁ BOGATY

Może chcielibyście sobie któryś kupić? OK, ale najtańszy (BMWZ3) kosztuje w Polsce ok. 150000 złociszy, najdroższy jest McLaren - w Polsce niesprzedawany, ale po przeliczeniu to będzie ok. 35 - 40 miliardów (starych). Hmm... może jednak innym razem?


Porsche 911 Turbo


BMW M5


BMW Z3


Chevrolet Corvette


Lamborghini Diablo


Ferrari F50


Ferrari 550 Maranello


Jaguar [redacted]

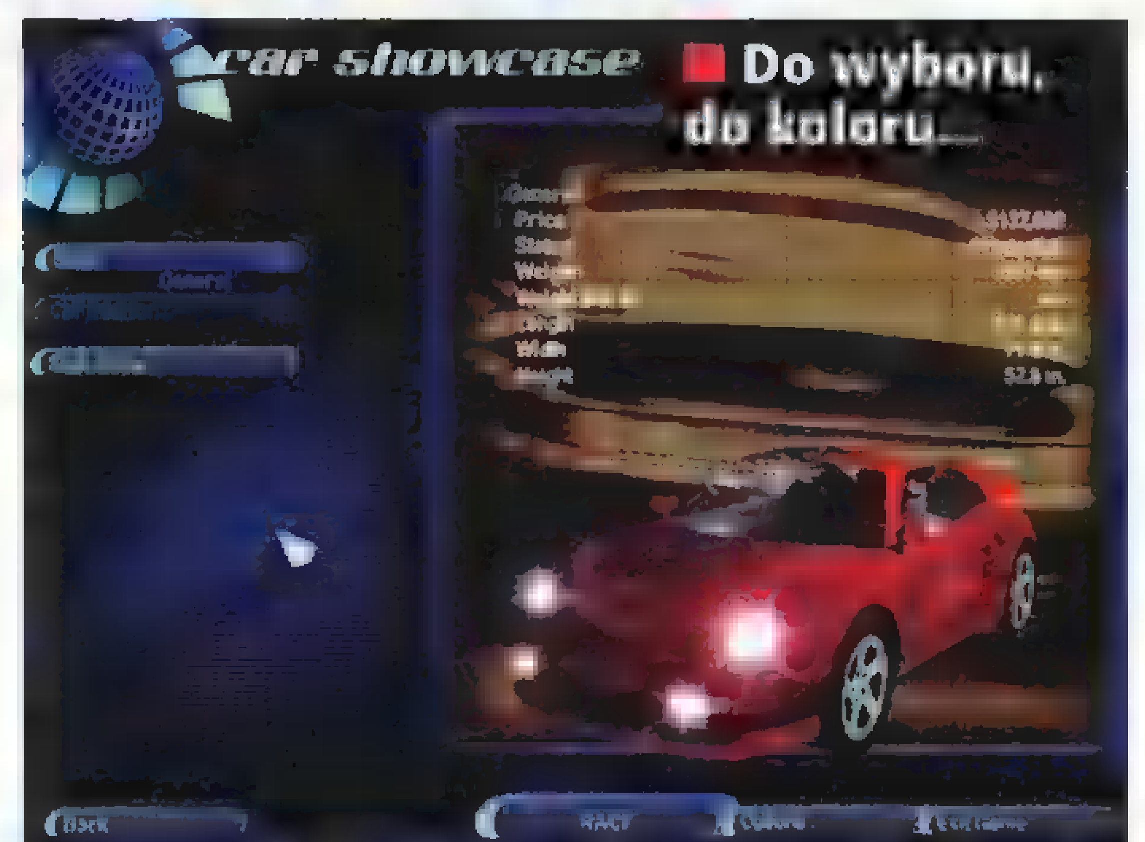

McLaren F1


Mercedes-Benz SLK 23


■ (góra) Drogi piracie, a teraz pora na małą refleksję w areszcie

■ (po prawej) Nic tak nie cieszy, jak kręcenie bączków Betą.

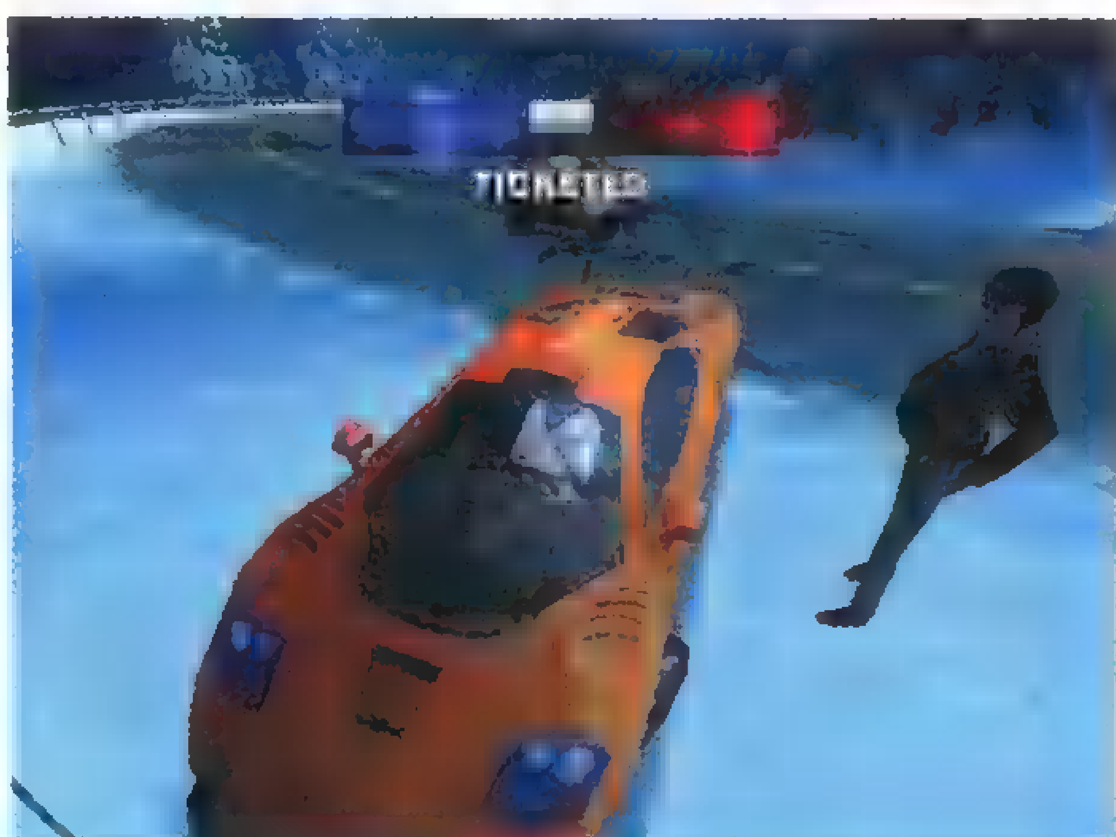



■ Do wyboru, do koloru...

straciłem już nadzieję na to, że „NFS" może zaszokować tak jak kiedyś. Wersję pecetową wziąłem więc do zrecenzowania tylko z czystej ciekawości. Jednakże zaraz po odpaleniu jej na swoim sprzęcie, pełen radości i podniecenia, wykrzyknąłem: toż to zupełnie inna gra!

NAJCIEKAWSZA

W świat superszybkich samochodów wprowadza nas intro. Chociaż nie filmowe jak w części 1 i 2, lecz renderowane, to jednak dynamiczne, pomysłowe i efektowne. Następnie proszeni jesteśmy o wybór trybu gry. I tu niespodzianka. Oprócz standardowych, znanych z poprzednich części opcji, doszedł nowy tryb kariery (tak, jak w np. „Gran Turismo"). Polega on na tym, że na początku musimy za posiadane pieniążki kupić sobie jakąś brykę. Oczywiście, najpierw stać nas tylko na „te gorsze", bo możemy wybierać jedynie pomiędzy BMW Z3 i Mercedesem SLK. W miarę wygrywania kolejnych wyścigów, będziemy jednak ulepszać swe pojazdy, a po jakimś czasie zarobimy już tyle pieniędzy, aby kupić nowy, lepszy wózek. Tak w bardzo skrótowym objaśnieniu wygląda tytułowy tryb „Road Challenge". Do wyboru mamy 13 naprawdę odlotowych bryk, wśród których znajdziemy te najbardziej rasowe: Porsche 911, BMW M5, Chevrolet Corvette i Camaro, Ferrari 550 Maranello i F50, Lamborghini Diablo oraz inne. Zgodnie z tradycją serii, możemy dokładnie obejrzeć każdy z samochodów, zarówno z zewnątrz jak i wewnątrz, zapoznać się z danymi technicznymi, a jeśli chcielibyśmy sobie któryś z nich kupić, to znajdziemy również ceny. Oprócz dostępnych od razu 13 bryk są jescze 3 bonusowe niespodzianki. Jakie? Zapraszam do działu kodów. Podobnie jest z trasami. Z początku do wyboru mamy tylko 7, ale na dobrych graczy czeka drugie tyle. Autorzy zastosowali tu pewien trik, ponieważ część dodatkowych tras zaczerpnęli po prostu z części trzeciej. Pomysł niezły, zwłaszcza dla tych, którzy w poprzedniego „NFS" nie grali.



Jeszcze kilka lat temu nie pomyślałbym, że w 1999 roku grafika tworzona przez pecety będzie tak piękna i realistyczna...



■ Tryb Hot Pruisuit: trzy radiowozy na jednego złodzieja, czy to aby sprawiedliwe?







■ Nawet policja nie jest nieomylna...

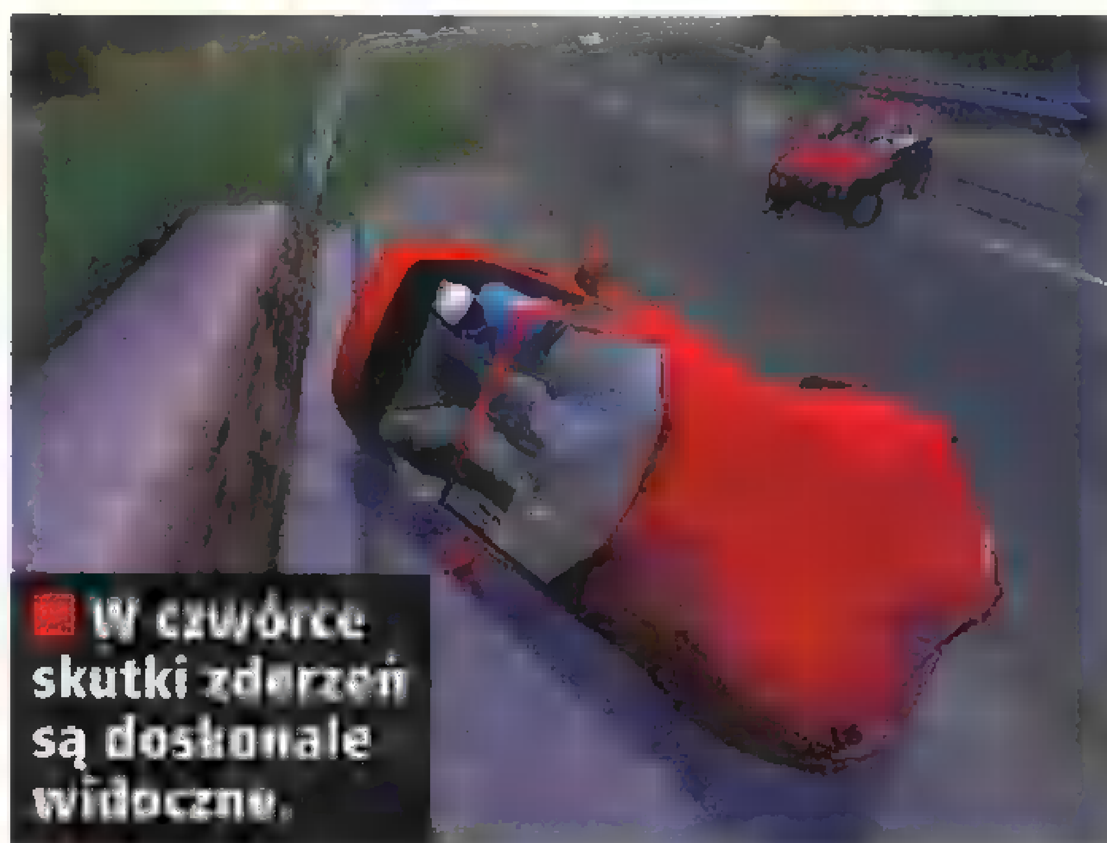


■ Ulubiony wóz polskiej mafii: BMW M5

NAJSZYBSZA

Bardzo poprawiono model jazdy samochodem. Teraz jazda jest dość realistyczna, choć zapewnienia programistów w stylu „realizm większy niż w Gran Turismo" można włożyć między bajki. Owszem, każdy samochód prowadzi się inaczej, podczas szybkiego pokonywania zakrętów tył zaczyna wyprzedzać przód, a po spotkaniu z drzewem lub inną przeszkodą blachy się gną i pogarsza prowadzenie. Ale to jednak nie jest jeszcze realizm znany z prawdziwych symulatorów. Autorzy zdołali jednak umiejętnie połączyć elementy symulatora i zręcznościówki, i za to należą im się brawa. Zachowanie samochodu jest bardzo podobne do tego z części pierwszej.

W stosunku do poprzednich części podwyższeniu uległ poziom trudności. Trasy mają niewiele prostych, a przeciwnicy są bardzo sprawni i inteligentni, bez głupich zachowań uczestniczą w wyścigu. Poprawie uległa znacznie dynamika gry. Chodzi o to, że w przeciwieństwie do poprzednich dokonań firmy Electronic Arts (z wyjątkiem części pierwszej), tutaj czuje się naprawdę ogromną prędkość. Oprócz przeciwników, lepszy poziom inteligencji reprezentuje policja. Teraz ścigać nas może aż kilka radiowozów, które efektywnie współpracują ze sobą. Oczywiście, my także wcieliwszy się w policję, mamy spore pole do popisu. Współpracując z innymi radiowozami, czy nawet helikopterem w miarę łatwo rozprawiamy się ze ściganymi.



■ W czwórce skutki zderzeń są doskonale widoczne.

NAJPIĘKNIEJSZA

To, co w „NFS4" najbardziej urzeka, to grafika. Modele samochodów są pięknie wyrendowane, a w ich lśniącym lakierze odbija się całe otoczenie trasy. Każdy samochód dopracowany jest do najmniejszych szczegółów. Z zewnątrz widać siedzącego w środku kierowcę, fotele, wykończenie, a nawet deskę rodzdzielczą i wskaźniki! Po wsprzęgnięciu biegu wstecznego włączają się światła cofania, a spod buksujących kół wydobywają się kłęby ciemnego dymu. Kolor samochodu także możemy dowolnie dobrać. Podczas szybkiego pokonywania zakrętów bryka buja się na boki, i widać wtedy doskonale pracę zawieszenia, każde koło niezależnie się podnosi lub opada. Do tego autorzy dodali doskonały widok zza wirtualnej tablicy rozdzielczej. W poprzedniej części tablica rozdzielcza była co prawda dostępna, ale jedynie dla posiadaczy akceleratorów z co najmniej 12 MB RAM, ponadto deski wyglądały jakoś martwo i statyczne. Teraz, mając nawet Voodoo 1 możemy rozkoszować się widokiem z wnętrza auta, z dodatkowym bajerem: otóż mamy możliwość swobodnego rozglądania się po kabinie. Świetnym patentem jest także podświetlana tablica wskaźników. Wygląda doskonale, zwłaszcza podczas jazdy wieczorem lub w nocy. Jeszcze ładniejsze od samochodów są trasy, każda dopracowana do perfekcji. Bardzo ekscytująco wyglądają zachody słońca na lekko zachmurzonym niebie. Na jednej z tras jest odcinek prowadzący nieopodal linii kolejowej, przy odrobinie szczęścia można zauważyć pędzący pociąg. Jest jeszcze wiele innych atrakcji, takich jak wodospady, przejazdy przez gęsty, ciemny las, doskonale prezentujące się mosty, odcinki prowadzące przez miasto... Bardzo dopracowana jest także jazda w nocy. Jadąc przez miasteczko, w oknach palą się światła, a latarnie pięknie rozświetlają otoczenie i wnętrze samochodu. Żeby więcej się nie rozwodzić o grafice i mieć czyste sumienie, napiszę jeszcze tylko, że jest ona odlotowa, wspaniała, przepiękna i najlepsza wśród wszystkich samochodówek, w jakie dotychczas grałem. Jak przeczytaliście we wstępie, piękna grafika zdołała urzec nie tylko mnie. Jeszcze kilka lat temu nie wyobrażałem sobie, że w 1999 roku komputery będą mogły tworzyć coś tak wspaniałego. Ach, i jeszcze jedno - grałem na Voodoo 1 i P166 - nie jest to super sprzęt, więc jak gra może wyglądać na PII z Voodoo 3?

NAJLEPSZA!!!

Taka właśnie jest ostatnia część „The Need For Speed". Pokonuje zdecydowanie wszystkie poprzedniczki, oraz obecną konkurencję. Dzięki super grafice i wyrafinowanemu sterowaniu, wysoka jest także grywalność. Generalnie, zdecydowanie polecam!

Krzychoo

■ **Za:** Boska grafika i dźwięk, dobre sterowanie, zdjęcia samochodów, widok „z za kółka".

■ **Przeciw:** Długi czas wgrywania kolejnych menu, na początku gry za mało tras.

Grafika i cała reszta The Best. Szczególnie polecam wszystkim marzącym o tym, aby choć raz poczuć się jak pan na drodze.

WERDYKT

90%

ALTERNATYWNE ■ Viper Racing 90% ■ Test Drive 5 83%

DUNGEON KEEPER 2™



Za ile?

~~155.-~~

~~122.-~~

99.-

...a w środku, dodatkowo

GRA NIESPODZIANKA

od A do Z
PO POLSKU

JAK ~~DOBRZE~~ TANIO BYĆ ZŁYM

BULLFROG

PC CD

WWW.DUNGEONKEEPER.COM

Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group Sp. z o.o.

OUTCAST

POZWÓL IM ŻYĆ

Akcja „Outcasta" jest kontekstowa, co oznacza, że jeżeli będziemy paradować w mieście z wyciągniętą bronią, sprowokuje to mieszkańców. Duża część istot zamieszkujących sześć światów ma pokojową naturę i łatwo je wystraszyć. Dlatego też należy chować broń, jeżeli nie ma potrzeby jej używania. Rozsądną taktyką jest zachowanie dyskrecji w czasie penetrowania pierwszych światów, szczególnie zaraz po przybyciu na Adelphę, a także na drugim lewelu (The World of Temples).

W królestwie sequeli rewolucyjna gra jest królem. Czy „Outcast" ma to coś, co pozwoli mu zasiąść na tronie?









Cutter Slade. Modne okulary i armata w kieszeni.



Voxele „Outcasta" pozwalają uzyskać wspaniałą scenerię.



- Wydawca: **Infogrames**
- Producent: **Appeal**
- Premiera: **Sierpień**
- Cena: **Tel**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 500 MB HDD**

Scena otwierająca „2001: Odyseję Kosmiczną" jest powszechnie uważana za jedną z najlepszych w historii Hollywoodu. Enigmatyczny czarny monolit górujący mistycznie i groźnie nad bandą prymitywnych i nic nie kapujących małpoludów, jest filmowym majstersztykiem, bogatym w symbolizm i na zawsze zapadającym w pamięć. Gdyby nie kompleks niższości, na jaki „cierpią" gry komputerowe w porównaniu z filmami, początkowe godziny „Outcasta" spotkałyby się z podobnymi pochwałami. Nie ma jednak wątpliwości, że pierwsze kilka chwil „Outcasta" takie właśnie jest.

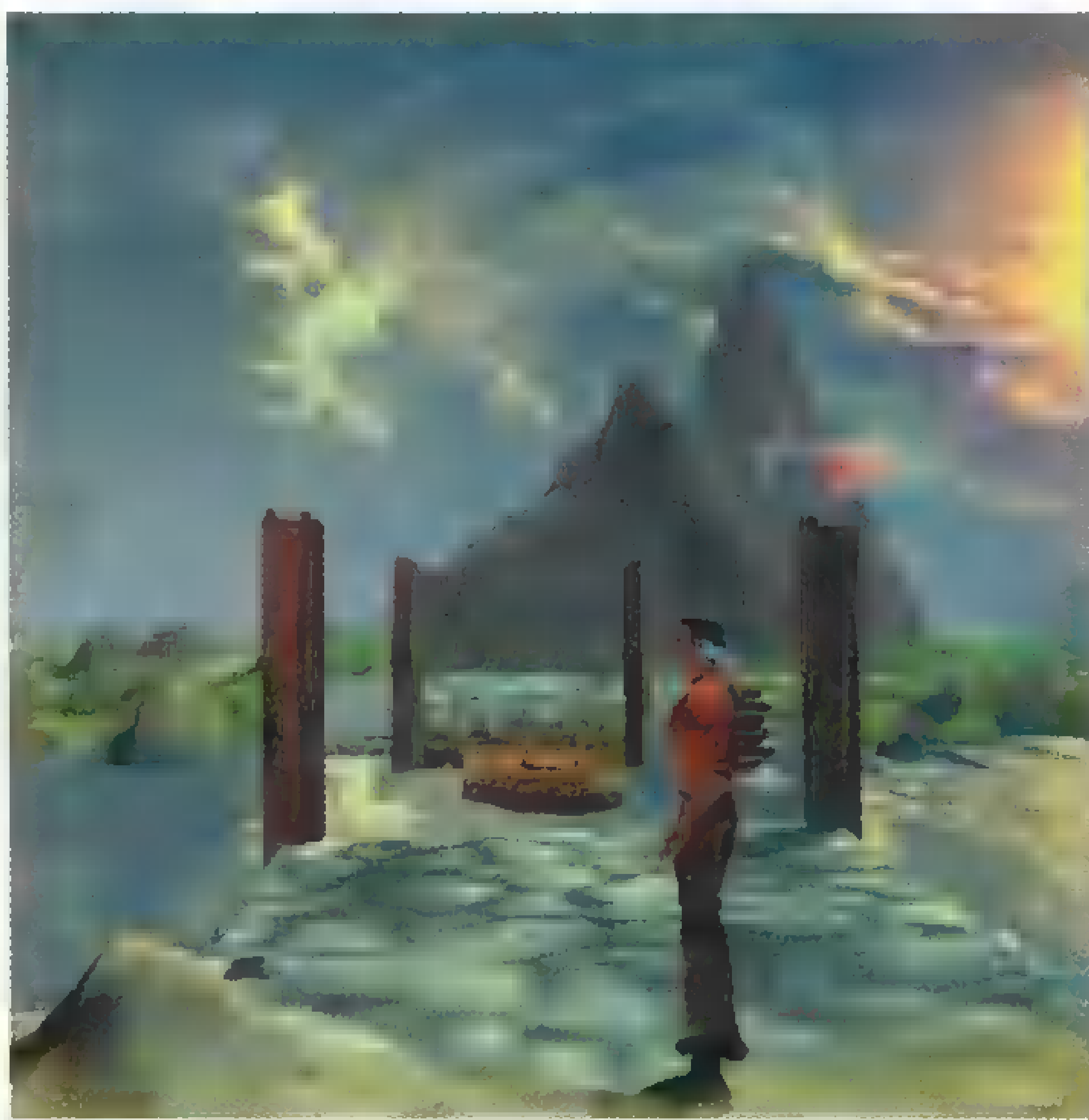
Współpraca Appeal z Infogrames, która wydała na świat „Outcasta", nie tylko stanowi potwierdzenie w nieskończoność powtarzanego truizmu, że francuskie gry są „zwariowane", ale wręcz winduje go na nowy poziom. Po około 20 godzinach grania, można uznać, że cel ten został osiągnięty, a wspaniały i niewiarygodnie autentyczny świat zaczyna nabierać wyrazu. Przedtem jednak należy być przygotowanym na wyjątkowo pełne frustracji przeżycia.

„Outcast" jest jedną z najambitniejszych gier, jakie kiedykolwiek powstały, której celem jest stworzenie w ciągu kilku godzin świata, który zagrozi pozycji tolkienowskiego Śródziemia. Niestety, dla domorosłych poszukiwaczy przygód rzuca nas na dno Rowu Mariańskiego zasypując nasze umysły bajdurzeniem o Doaka, Shamazaar, Gaamsaav, Kroax, Mon, Yod i Okasankaar. To tak, jakby banda dyslektycznych naśla-

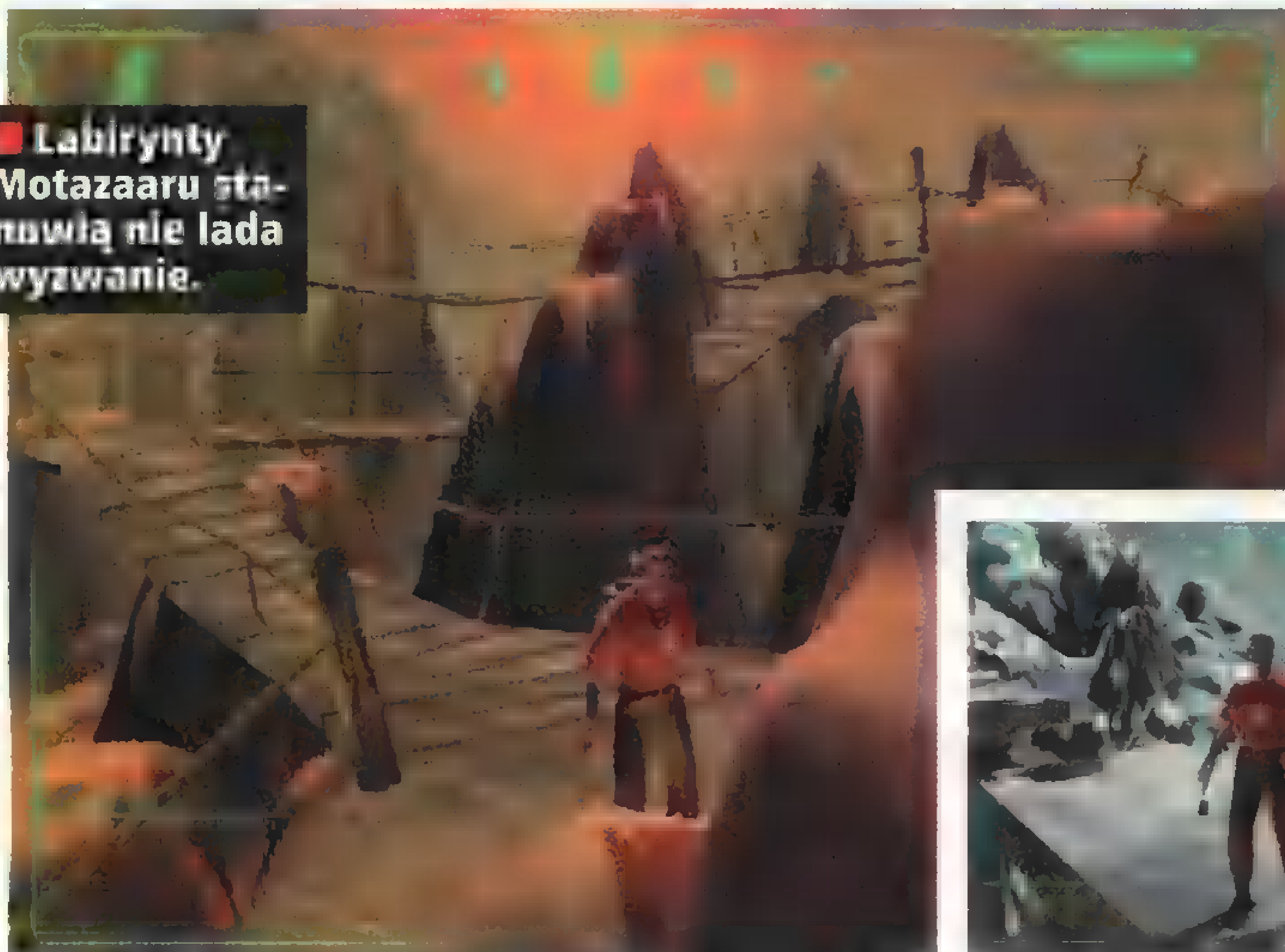
POMOCNE BESTIE

Łagodne bestie Twon Ha odgrywają ogromną rolę w „Outcaście". Będące w zasadzie dwunożnymi wielbłądami, zwierzęta te są zdolne przewozić Cię na duże odległości, a także potrafią skakać dalej niż Ty sam.
Każdego Twon Ha należy najpierw namówić do przewiezienia Cię. Dostępne są dwie metody - po pierwsze, niektórzy handlarze sprzedadzą Ci lub wymienią na inne dobra Gui - z których każdy jest swego rodzaju biologicznym kluczem zapłonu, dostosowanym do indywidualnego zwierzęcia. Mając w ręku Gui, możesz korzystać z odpowiedniego Twon Ha, który zaspokoi Twoje potrzeby transportowe. Drugi sposób to oswojenie dzikich Twon Ha wałęsających się po okolicy. Na wyższych poziomach odkryjesz, że zwierzęta zgodzą się pomóc Ci w zamian za owoce pewnych drzew.



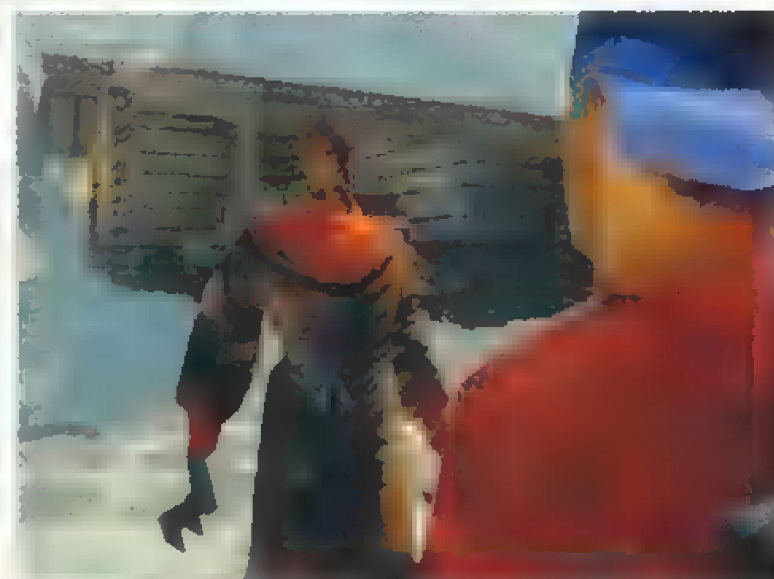


Wiosłować czy wpław? Twoja decyzja!



Labirynty Motazaaru stanowią nie lada wyzwanie.







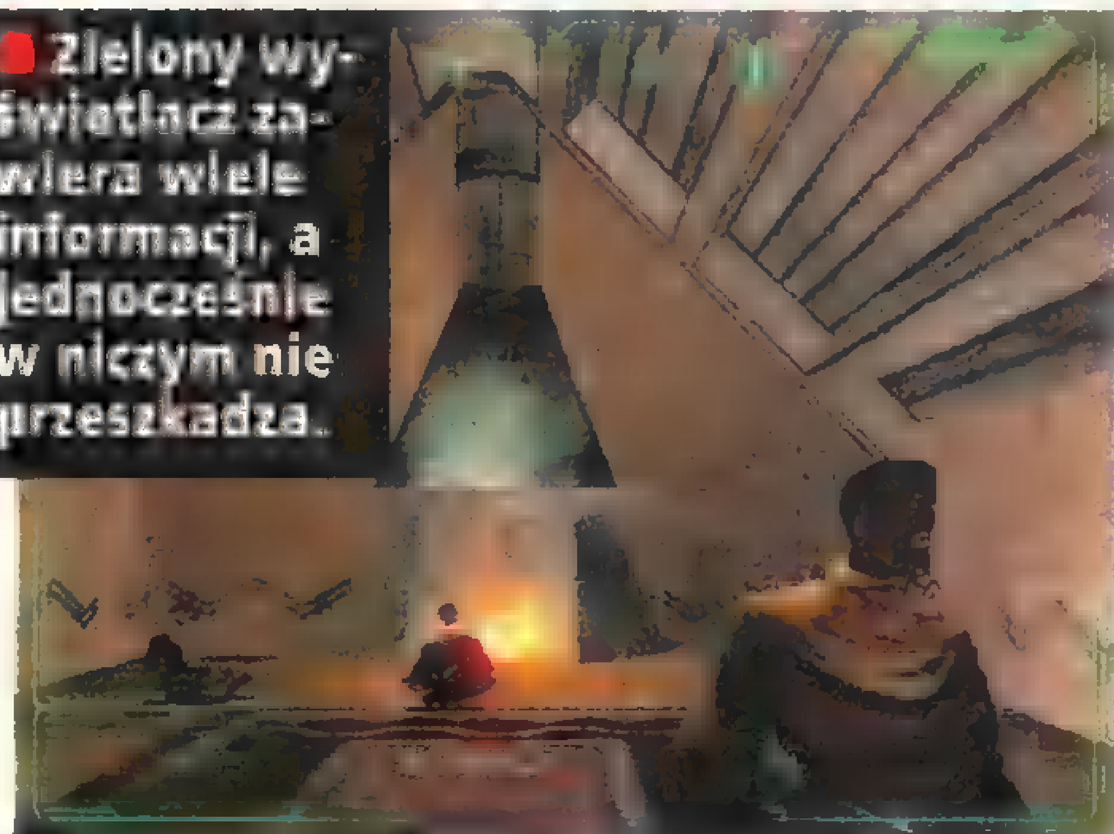


Tubylcy są dosyć przyjaźnie nastawieni, dopóki broń mamy głęboko schowaną.

dowców Anne McCaffrey przelała na papier przemyślenia swojego życia, zadowolonych, że rozumieją o co w tym wszystkim chodzi. Z tego też powodu pierwsze wrażenia wyniesione z „Outcasta" będą frustrujące i zniechęcające.

Zachowajcie jednak cierpliwość i pochodźcie sobie trochę, a zaczniecie doceniać to, co zaczyna rozwijać się na ekranach Waszych monitorów. W miarę jak coraz bardziej zrozumiałe stają się ambicje autorów, zaczynamy traktować grę łaskawiej, zdając sobie sprawę, że to nie sam pomysł nie jest trafiony, a jedynie rzucenie od razu na głęboką wodę.

„Outcast jest jedną z najambitniejszych gier, jakie kiedykolwiek powstały."



Zielony wyświetlacz zawiera wiele informacji, a jednocześnie w niczym nie przeszkadza.

Początkowe trudności są spotęgowane niezwykłym widokiem i atmosferą gry. „Outcast" jest jedną z kilku gier, które do generowania świata korzystają z voxeli i (w zależności od tego jak daleko siedzimy od monitora) efekt jest jednocześnie niezwykły i zapierający dech w piersiach. Pofałdowany teren pełen jest rzeczy, które można eksplorować lub po prostu podziwiać. Od pokrytych śniegiem chałup na początku gry, po miasta Talanzaaru i cudowne jeziora Shamazaaru, przeważa uczucie eksplorowania prawdziwego, żyjącego własnym życiem świata, który dzięki łagodnym wzgórzom i wszechobecnym krągłościom sprawia organiczne wrażenie.

SZKOŁA PRZETRWANIA NA PIERWSZE GODZINY

Jeżeli przetrwasz rozbuchany początek gry, „Outcast" zagości w Twoim sercu. Oto kilka rad dla tych, którzy nie mają kondycji muła posiadającego doktorat ze starożytnej historii.

1) Pogadaj z gościem czekającym w chacie i wysłuchaj początkowego monologu.

2) Przystąp do wszystkich czterech testów, ale odpuść sobie rozmowy (wciskając cierpliwie klawisz spacji). Można je ukończyć w następujący sposób. Strzelanie (Shooting): rozwal trzy naczynia; Skakanie (Jumping): Przeskocz przez wyrwę i zabierz maskę; Pływanie (Swimming): Zbierz większość obiektów; Podkradanie się (Sneaking): kwadrat jest przy pierwszym słupku, do którego dotrzesz. Pobiegnij do drugiego i skocz, chwytając owoc.

3) Wróć, zbierz wszystkie przedmioty w chałupach i zlokalizuj pierwszego rozmówcę. Przeleć wszystkie opcje dialogowe i nakłoń go do otworzenia portalu (doaka). Wszystko co od niego usłyszysz, to polecenie odnalezienia szponów oraz re-kreatorów w każdym ze światów, co w praktyce oznacza rozmowę z każdym, kto nosi inne niż Ty odzienie.

4) Przejdź przez portal, wciśnij klawisz TAB (super, nie?) i pogadaj z facetem w kapeluszu. Pójdź za nim dwukrotnie do wioski.

5) Porozmawiaj (i wysłuchaj) re-kreatora w chacie, następnie faceta przy zagrodzie, potem gościa na otwartej przestrzeni w pobliżu zagrody. W dowolnym momencie proś wieśniaków o wskazówki. Będziesz miał teraz pojęcie na temat pierwszych kilku zadań do wykonania (Essence Stone).

6) Podnieś swoje umiejętności strzeleckie w kilku niewielkich potyczkach i zbadaj kilka otwartych portali.

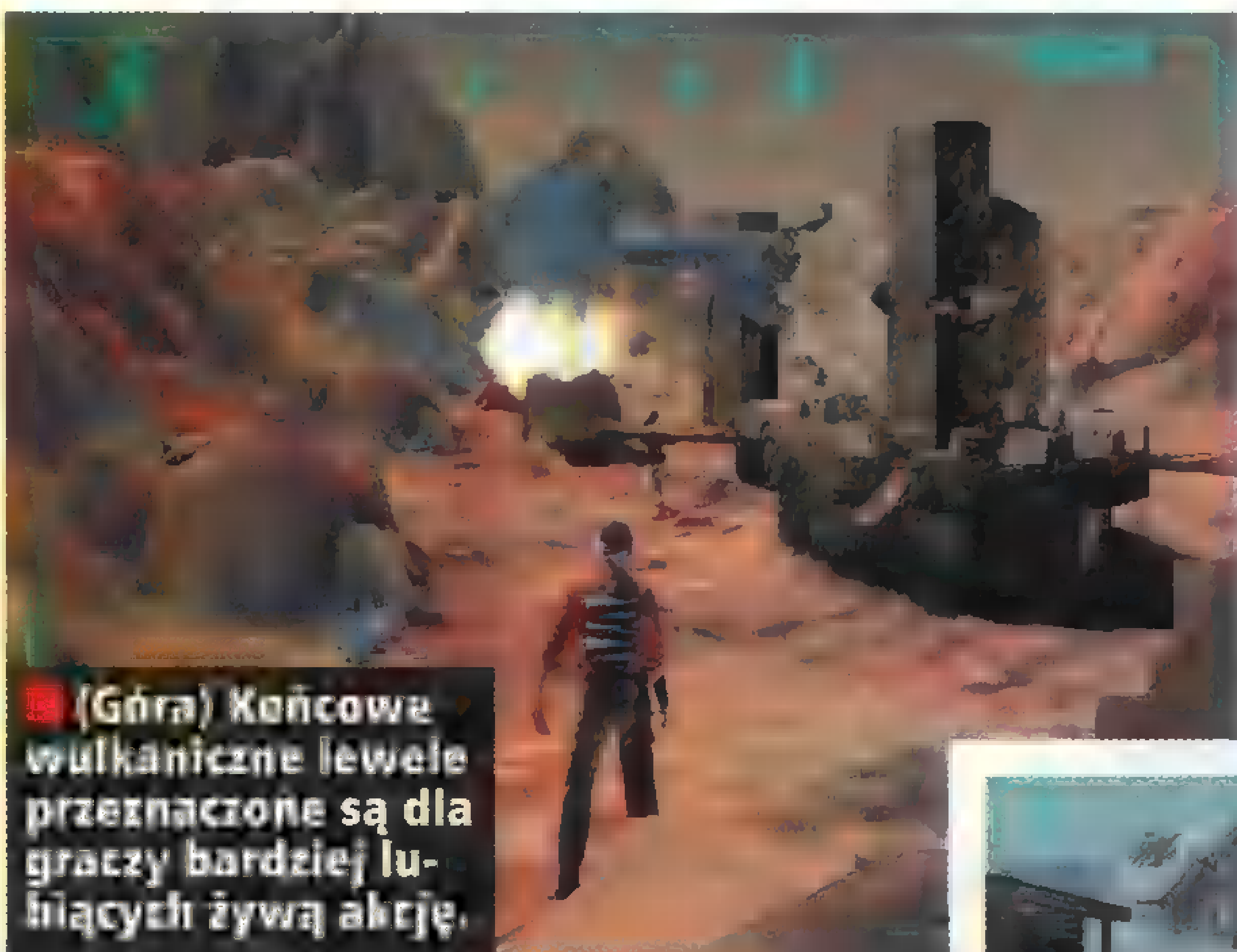
Pod żadnym pozorem nie...

1) Próbuj zabić wszystkich żołnierzy na danym poziomie (po prostu pojawią się nowi).

2) Skacz z dużych wysokości.

3) Atakuj wielkie pająki lub ryby.

4) Sądź, że zanotujesz szybkie postępy.



(Góra) Końcowe wulkaniczne lewele przeznaczone są dla graczy bardziej lubiących żywą akcję.





Gracze o skłonnościach samobójczych mogą spróbować szturmu na świątynię.

NAUKA PŁYWANIA

Chociaż w czasie swoich wędrówek często natrafisz na łodzie, lepiej jest korzystać z umiejętności pływania. Co prawda ryby potrafią paskudnie pokąsać, ale dużo lepsze efekty osiągnie się przy próbie pokonania dużych akwenów wpław, od czasu do czasu wykonując manewry obronne. Oczywiście istnieje niebezpieczeństwo utonięcia, ale częste wizyty na powierzchni zregenerują utracone siły.

Wadą, podobnie jak to miało miejsce w przypadku wszystkich gier wykorzystujących voxele, są kanciaste fragmenty w miejscach, gdzie kamera zanadto zbliży się do obiektu lub postaci. Cierpi na tym również szybkość grafiki, charakteryzująca się umiarkowanym tempem (i oczywiście można zapomnieć o akceleratorach 3D, które zajmują się wielobokami, a nie voxelami). Ogólnie rzecz biorąc, voxele są ciekawym rozwiązaniem umożliwiającym projektantom stworzyć realistyczne postaci i scenerie.

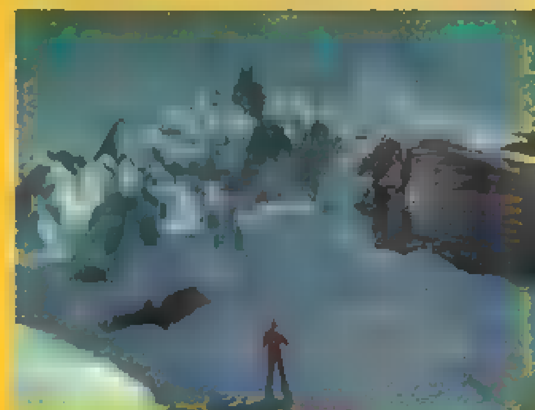
Całkowite zagłębienie się w sześć światów „Outcasta" jest tym, co decyduje o sukcesie tej gry. Jej sercem jest nielinearna, pozwalająca na absolutną swobodę przygodówka, wymagająca interakcji z mieszkańcami militarystycznej, równoległej Ziemi. Gracz wciela się w postać Cutter Slade, męskie wcielenie Lary Croft (oczywiście bez wydatnego biustu), który został wysłany przez międzywymiarowy portal (przedstawiony w oszałamiającym intrze) w misję, mającą na celu sprowadzenie z powrotem grupki zaginionych naukowców. Jak to często bywa, ich eksperymenty spowodowały powstanie dziury w strukturze wszechświata, co grozi pochłonięciem Ziemi. Po przejściu przez portal okazuje się, że coś jest nie tak, gdyż nasz bohater przeistacza się w lokalnego bohatera o imieniu Ulukai, którego nadejście było od dawna przepowiadane. Zadaniem Ulukai jest wyzwolenie Adelphy spod władzy znienawidzonego dyktatora Fae Rhana. I w tym momencie zaczyna się właściwa gra.

Fabuła rozwija się w różnym tempie, w miarę jak penetrujemy światy pełne czyhających niebezpieczeństw, rozmawiamy z wójtami wiosek, wypytując ich na temat innych mieszkańców tego świata i generalnie usiłujemy zorientować się, na czym polega nasze zadanie. Nie wszystko jest tak jasne, jak na przykład w grach LucasArts i z pewnością zaskarbi sobie sympatię jednych graczy, jednocześnie zniechęcając innych. Podstawowym zadaniem jest zlokalizowanie zapasów i naukowców przy jednoczesnym okazywaniu pomocy tubylcom. Aby móc pomagać im efektywnie, musimy osłabić pozycję armii, przekonując członków lokalnych rad, aby zaprzestali wspierania wojsk. Po kilku pogawędkach szybko odsłania się złożona, wielowątkowa struktura zadań, które można wykonywać w dowolnej kolejności. Jest to oferujący swobodę system, ale jednocześnie może wprowadzać zamieszanie.

Najważniejsze jest to, że możemy swobodnie penetrować różne obszary. Poszczególne światy połączone są systemem portali (doaka), które zwykle są strzeżone i warto przed skorzystaniem z nich sprawdzić, dokąd prowadzą. Istnieją również ukryte portale, których lokalizację musimy najpierw ustalić. Każda z map jest bardzo rozległa i wymaga dobrych kilku minut, aby móc przemierzyć ją z jednego końca na drugi, szczególnie biorąc pod uwagę gęsto rozsiane straże, których należy unikać.

WSPANIALE SIĘ BAWIMY. SZKODA, ŻE CIĘ TU NIE MA.

Akcja „Outcasta" rozgrywa się w sześciu różnych światach. Nasze poręczne kompendium pozwoli bliżej je poznać.



Ranzaar

W Królestwie Śniegu
Śliczne odgłosy trzaskającego pod stopami śniegu witają Cię na samym początku gry, gdyż Ranzaar jest pierwszym światem, do którego przybywasz. Jest to miejsce sekcji treningowej, którą warto polecić, chociaż przez jakiś czas nic tam się nie dzieje. Dosyć mały w porównaniu z innymi, ale pozwala wdrożyć się w grę.



Shamzaar

Czar ryżowych poletek
Będąc najpiękniejszą ze wszystkich lokacji, Shamazaar stanowi pierwsze prawdziwe wyzwanie. Wszędzie pełno straży, a do świątyń nie masz wstępu. Poletka ryżowe dominują w krajobrazie, a śliczny księżyc odbija się w wodzie i sprawia, że jest to odpowiednik Costa del Sol dla Adelphian.



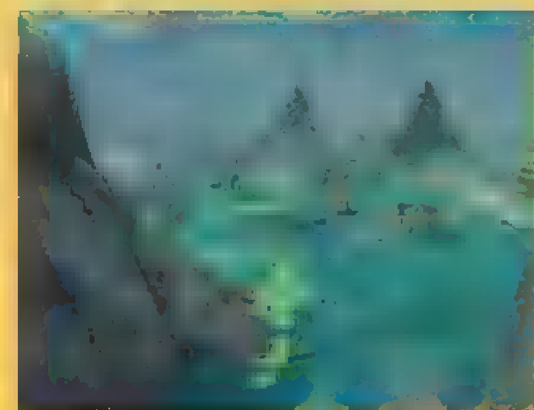
Talanzaar

Iść, ciągle iść w stronę słońca
Jest tu dość upalnie. Talanzaar jest najbardziej rozwiniętym światem, do jakiego trafisz - pełen ludzi i z wielkim miastem w środku. Jest też chyba najbardziej imponującym ze światów i to tutaj najlepiej ujawnia się cała złożoność Outcasta.



Okasankaar

Morza szum, ptaków śpiew...
Świat całkowicie zdominowany przez wodę stawia przed Tobą niezwykłe wyzwania. Najlepszą formę transportu stanowią łodzie, ale za wynajęcie ich trzeba słono płacić. Niezbędne będzie dotarcie do wysp leżących u wybrzeża, aby móc kontynuować przygodę.



Okaar

Leśna przygoda
Najbardziej wyludniony ze światów, ale za to gęsto porośnięty roślinnością. Leśny świat przysparza wielu problemów jeżeli chodzi o nawigację, a lornetka nie zawsze dobrze spełnia swoje zadanie. Mimo to trzeba go dokładnie spenetrować, nawiązując kontakt z lokalnymi klanami.



Motazaar

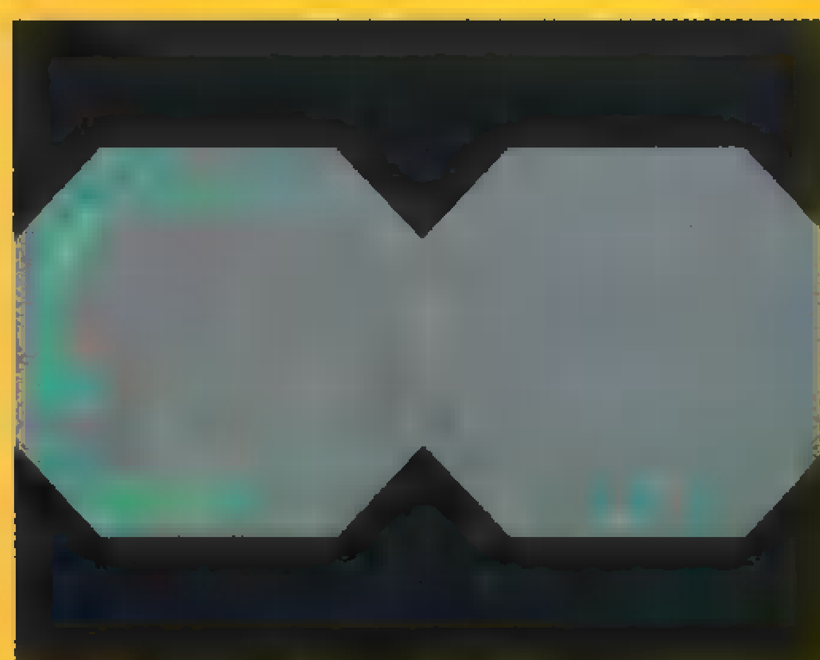
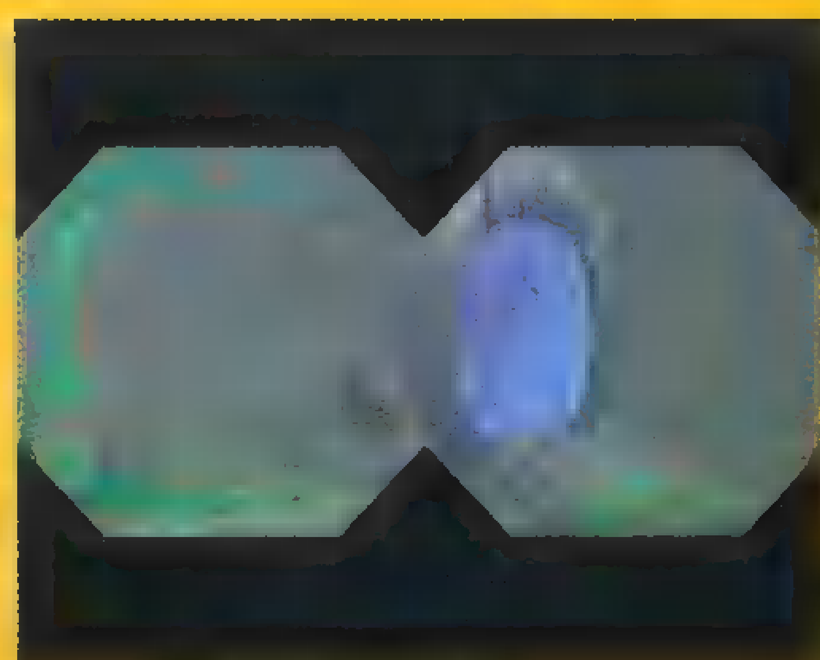
Postrzelamy, zobaczymy...
Najtrudniejszy region pod względem nawigacji i jednocześnie najtrudniej tu dotrzeć. Kiedy już tu się znajdziesz, odkryjesz górzyste pustkowie upstrzone kopalniami i więzieniami. Nie trzeba chyba wspominać, że jest dobrze strzeżony, ale powinieneś już dysponować pokaźnym arsenałem.

PRZYJRZYJ SIĘ BLIŻEJ

Dzięki użyciu w „Outcaście" technologii voxeli, funkcja zoom pozwalająca przyjrzeć się odległym obiektom jest szybka, płynna i, co najważniejsze, graficznie imponująca. W przeciwieństwie do większości strzelanek FPP i TPP na PC, autorzy skwapliwie skorzystali z okazji i stworzyli parę przedmiotów, które nie tylko w pełni wykorzystują możliwości technologii, ale są jednocześnie integralne dla odniesienia w grze sukcesu. Umożliwiają oglądanie z bliska obiektów znajdujących się w nieprawdopodobnej odległości, ujawniając wyraziste szczegóły nawet poza horyzontem.

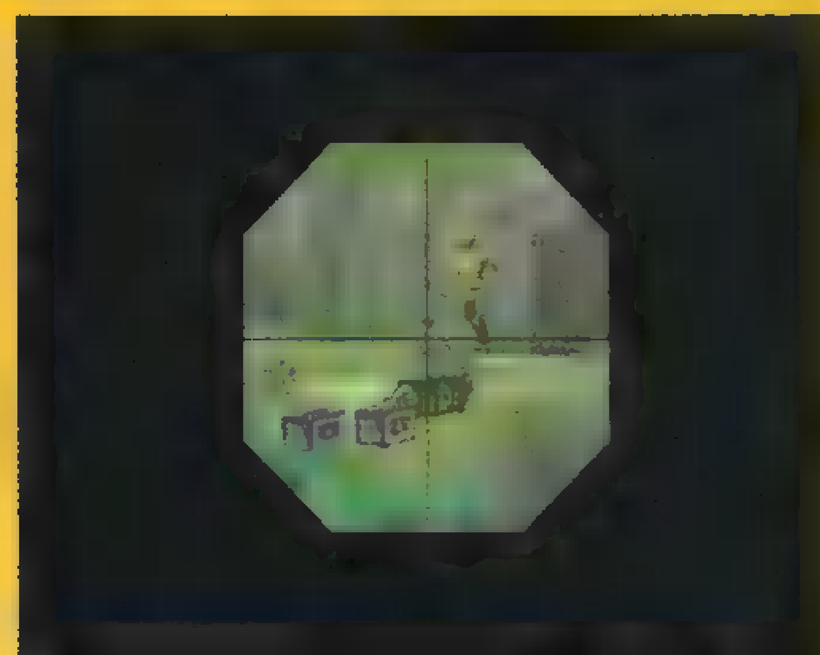
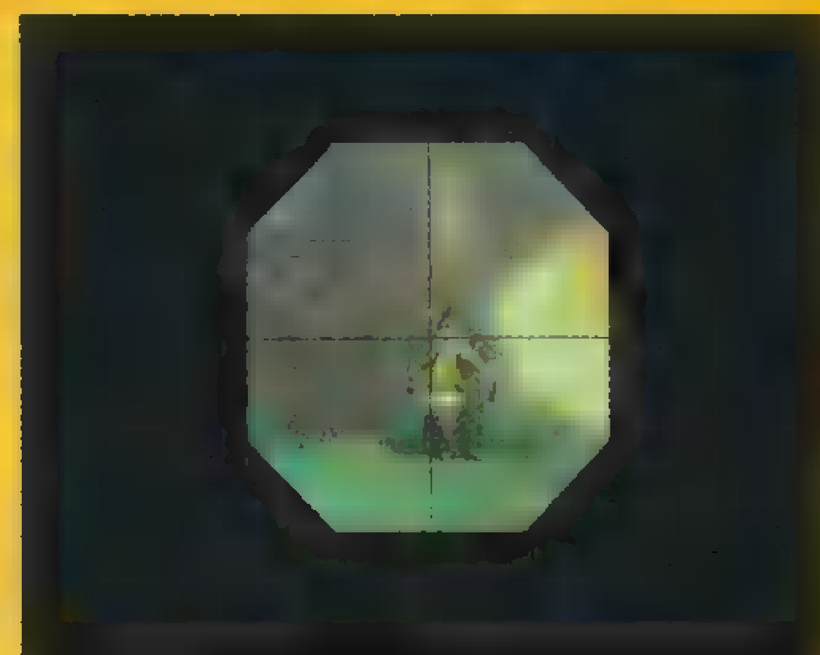
Lornetka
Lornetkę dostajesz po ukończeniu sesji treningowej na pierwszym poziomie. Twoim zadaniem jest ciche podkradnięcie się do strzeżonego obiektu i zwędzenie go spod nosa wartowników. Po dokonaniu tego, lornetka jest Twoja i wkrótce odkryjesz dwie ciekawe właściwości. Tryb X-Ray pozwala obserwować wędrówki organizmów żywych, bez względu na to, czy są one czymś zasłonięte, czy też nie, a opcja Lock-On pozwala śledzić określone obiekty.

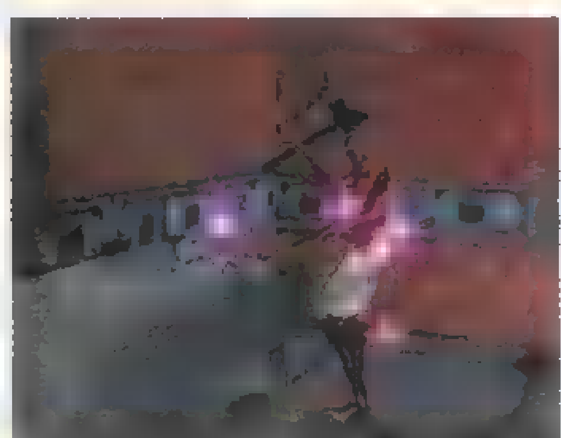
Celownik teleskopowy
Celownik teleskopowy można znaleźć na drugim poziomie i jego użycie możliwe jest wyłącznie z miotaczem strzałek usypiających. Jest to bardzo przydatna broń pozwalająca eliminować przeciwników z daleka. Strzałki nie zabijają, a raczej usypiają przeciwnika na pewien czas. Mimo to w połączeniu z celownikiem teleskopowym pozwala zabezpieczyć teren i sprawić, że po Twoim przybyciu, nikt nie będzie Ci zagrażał.

(Góra) Lornetka w działaniu.

(Dół) Celownik w działaniu.



(Góra) To chyba magia. Tylko dlaczego taka różowiutka?



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Outcast" będzie sprawował się na Twoim PC.

Komputer Testowy: **P200, 32 MB RAM, brak karty 3D**



Werdykt: **Wyłącz wszystkie opcje wizualne i masz jakieś 10 kl/s; musisz liczyć się czasami z dużymi spowolnieniami.**

Komputer Testowy: **PII 300, 64 MB RAM, brak karty 3D**



Werdykt: **W 640x480 nie licz na dużą szybkość. W 320x200 i przy włączonych wszystkich opcjach wyciśniesz około 15 kl/s.**

„Uzbrojenie w „Outcaście" jest wręcz rewelacyjne".



Niektórzy tubylcy zamiast powitalnych tańców wolą powitalne salwy.

Rozbudowana fabuła sprawia, że nie może obejść się bez długich konwersacji przedstawianych w postaci ślicznie zrealizowanych wstawek. Rozmowy z mieszkańcami świata pozwalają ustalić sposób ich myślenia oraz ich potrzeby. W całym „Outcaście" praca kamery jest jednym z najefektowniejszych elementów - sama potrafi wybrać najlepszy kąt, ale jednocześnie można ją kontrolować (szczególnie przy pomocy porządnego joysticka). System zacina się czasami, szczególnie, jeżeli w pobliżu znajdują się budynki, ale ogólnie rzecz biorąc sprawuje się bardzo dobrze. Kamera jest również bardzo efektywna w czasie walk, których częstotliwość zależy tylko od nas. Mapa i asystent ostrzegają o obecności w pobliżu żołnierzy, których można ominąć (korzystając z naturalnych kryjówek, a także czołgając się) lub zaatakować. Bronie w „Outcaście" są wręcz rewelacyjne. Jest ich tylko sześć typów, ale każda może być modyfikowana na cztery sposoby, przez co uzyskujemy coraz bardziej spektakularne efekty. Do dyspozycji mamy nie tylko typowe uzbrojenie o ograniczonym zasięgu, jak na przykład pistolet, ale również zabawki o dużym polu rażenia, typu granatnik, który w najbardziej rozbudowanej wersji prezentuje się niezwykle okazale. Amunicja nie leży po prostu na drodze i często trzeba się natrudzić, aby ją zdobyć. Zbieranie rozsianych tu i ówdzie przedmiotów jest równie ważne, gdyż większość z nich można na różne sposoby wykorzystać. Do dyspozycji mamy między innymi rośliny, kawałki metalu, nowe bronie, pieniądze i klucze. Wśród najważniejszych wymienić należy lornetkę, która ułatwia celowanie i nawigowanie.

Efekty dźwiękowe i podkład muzyczny również pomagają w grze. Oprawa dźwiękowa w „Outcaście" jest jedną z najlepszych, jakie miałem możność słuchać. Bardzo efektowne są również głosy, co ma swoje zalety, gdyż towarzyszą nam często.

Dla niektórych „Outcast" będzie wspaniałym przeżyciem. Dla innych jednak stanie się prawdziwym koszmarem. Jeżeli marzycie o czymś zupełnie nowatorskim, co bez reszty wciągnie Was w stale ewoluujący i wspaniały świat, jest to gra dla Was.

Jest ona bez wątpienia majstersztykiem; problem w tym, że wielu może nigdy nie dostrzec w niej tego mistrzostwa. **JAMES FLYNN**

Za: Dla szukających czegoś odmiennego, dla lubiących wysiłek, bardzo wciągająca.

Przeciw: Nie jest dobra dla ludzi o słabych nerwach.

Pełna rozmachu gra przygodowa. Miejscami nie do końca perfekcyjna, ale stanowiąca ogromny krok do przodu.

WERDYKT 90%

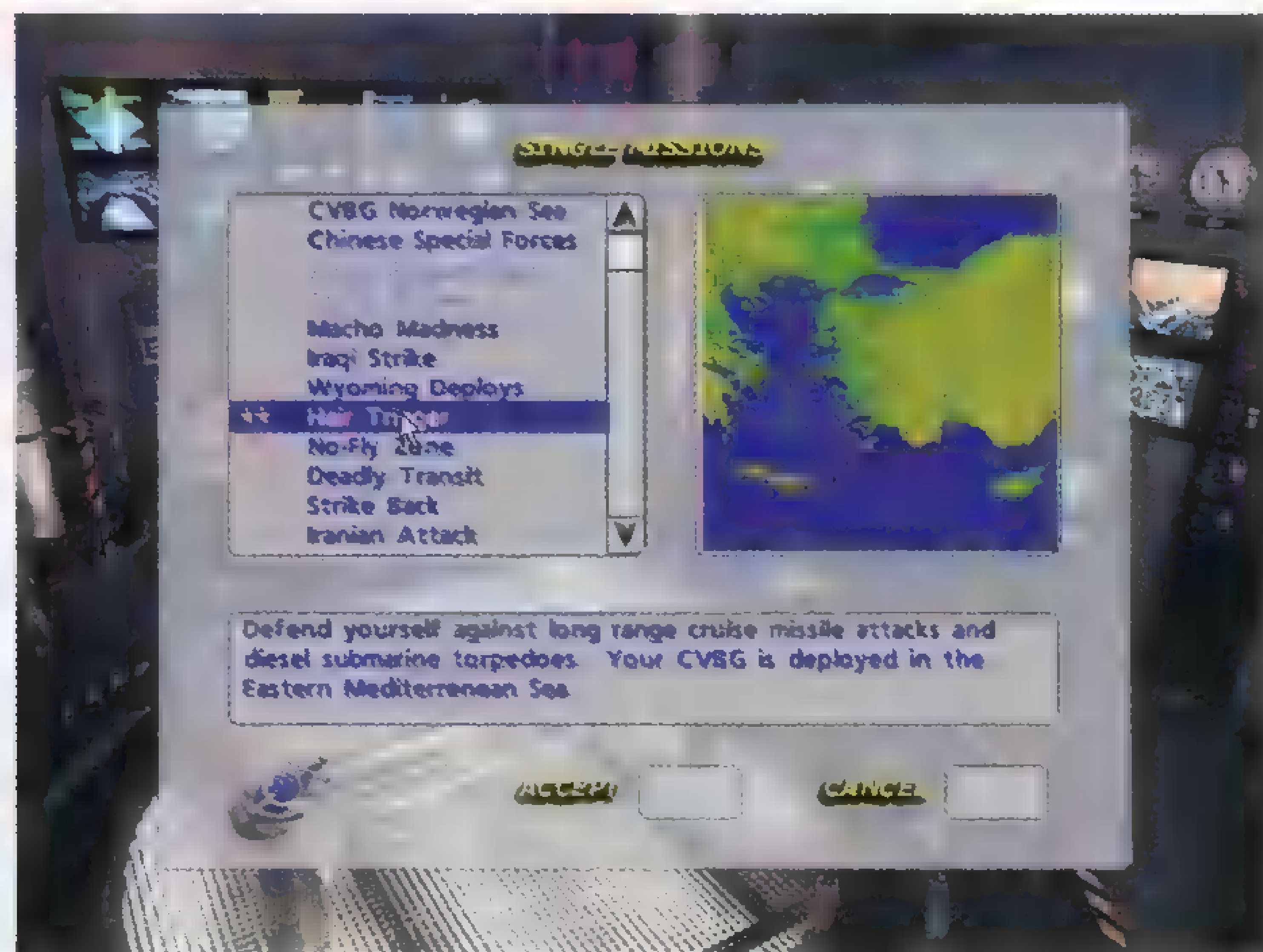
ALTERNATYWNE MDK **94%** King's Quest VIII **75%**

FLEET COMMAND

Ładuj! 105-kami ognia! Sir... Taak? Nie mamy żadnych 105-tek. No to odpalcie torpedy! Sir... Taak? Nie mamy torped. Więc co mamy, John? Guzik, Sir. Co??? Guzik, ten po lewej, migoczący. Wystarczy pacnąć, Sir. Cholerna technika, John.



Wuj Sam w ofensywie.





- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Jane's Combat Simul.**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **155.00**
- Dystrybucja: **IPS**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Właśnie takie komentarze mogą być Twoim udziałem, jeśli zanurzysz się w magiczny świat najnowszego produktu Jane's Simulations.

Wszyscy weterani stareńkiego jak świat „Harpoona" będą mogli wziąć odwet na starych wrogach lub spróbują się zmierzyć z zupełnie nowymi przeciwnikami. W końcu mamy rok 1999, czyż nie?

DWUNASTU CHŁOPA...

W zasadzie możemy zapomnieć o czasach staruszka Stevensona. Zniknęło (no, nie do końca) zjawisko piractwa, Anglia nie jest już potęgą morską, a i skarbów jakby mniej. Oczywiście o takich szczegółach jak żagle, trzeszczące reje, czy wylewanie za burtę zawartości kibla, nawet nie warto wspominać. Najwyraźniej poza kilkoma ekstremistami z Empire i ich wiekowym „Age Of Sail" nikt nie zamierza wspominać epoki wielkich żagli. Podobnie jest z dżentelmenami z Jane's, których powołaniem jest współczesne pole bitwy, bez względu na to, czy jest to pacyficzna otchłań czy Wzgórza Golan. Czas na to pierwsze. Kilka lat temu Three-Sixty wysmażyło „Harpoona", był to złożony i arcygrywalny produkt, dający nam do ręki władzę nad siłami współczesnych flot uderzeniowych największych mocarstw. Po pewnym czasie pojawiła się jej druga odsłona, bardzo unowocześniona i przygotowana do pracy pod „wingrozą". W zasadzie poza pracą w trybie SVGA i kilkoma poprawkami nie wniesiono nic nowego do gatunku. Dziś, gdy wydawałoby się, że pomysł umarł śmiercią naturalną, na scenę wchodzi Jane's ze swoim „Fleet Command". Wreszcie!

I BUTELKA RUMU

Trudno mówić o bezpośredniej kontynuacji serii, ale tematyka sama narzuca takie podejście do produktu. Prawdziwych symulatorów operacji morskich jest jak na lekarstwo, toteż „Fleet Command" nie uniknie karcących porównań. Zasadniczą rzeczą jest sposób prezentowania rozgrywki. Cały czas mamy tutaj do czynienia z podziałem na okna, w których umieszczone zostały podstawowe elementy rozgrywki. Mapa strategiczna, zoomowalna mapa operacyjna, widok 3D aktualnie zaznaczonego obiektu i... to wszystko. W porównaniu z bogactwem (a momentami upstrzeniem) mapy u protoplasty, najnowszy produkt Jane's prezentuje się wręcz ascetycznie. Ale to tylko złudzenie, już po chwili grania łatwo przekonamy się, że wojskowy laizm i tutaj święci triumfy - oto cena utylitarności. Mamy możliwość wzięcia udziału w najnowszych konfliktach powietrzno-morskich, od południowego Pacyfiku, przez wybrzeże chińskie po Zatokę Perską czy Morze Północne. Większość z prezentowanych tutaj scenariuszy nigdy nie miała miejsca (np. atak chiński na Tajwan), za to sprzęt od którego gra aż puchnie, jest jak najbardziej rzeczywisty. Ci, którzy bawili się „Harpoonem" wiedzą o czym mówię. W arsenale dostępnych środków znaleźć możemy wszystko co lata, pływa czy przenosi chociażby pociski dwudziestomilimetrowe. Będziemy się mogli rozkoszować profesjonalizmem działania dużych zgrupowań morskich, których trzon stanowią lotniskowce typu Nimitz. Docenimy wielką żywotność krążowników klasy AEGIS, przekonamy się jakie niespodzianki kryje w sobie typ Alreight Burke, czy okręty podwodne klasy Akuła. W powietrzu niepodzielnie rządzić będą maszyny od F14 po stareńkiego A6, a konkurencja zaprezentuje najnowsze typy Migów, Suchojów


...i tak nie możesz nim sterować ;)

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Fleet Command" pohalsuje na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P200, 32 MB RAM, karty 3D**

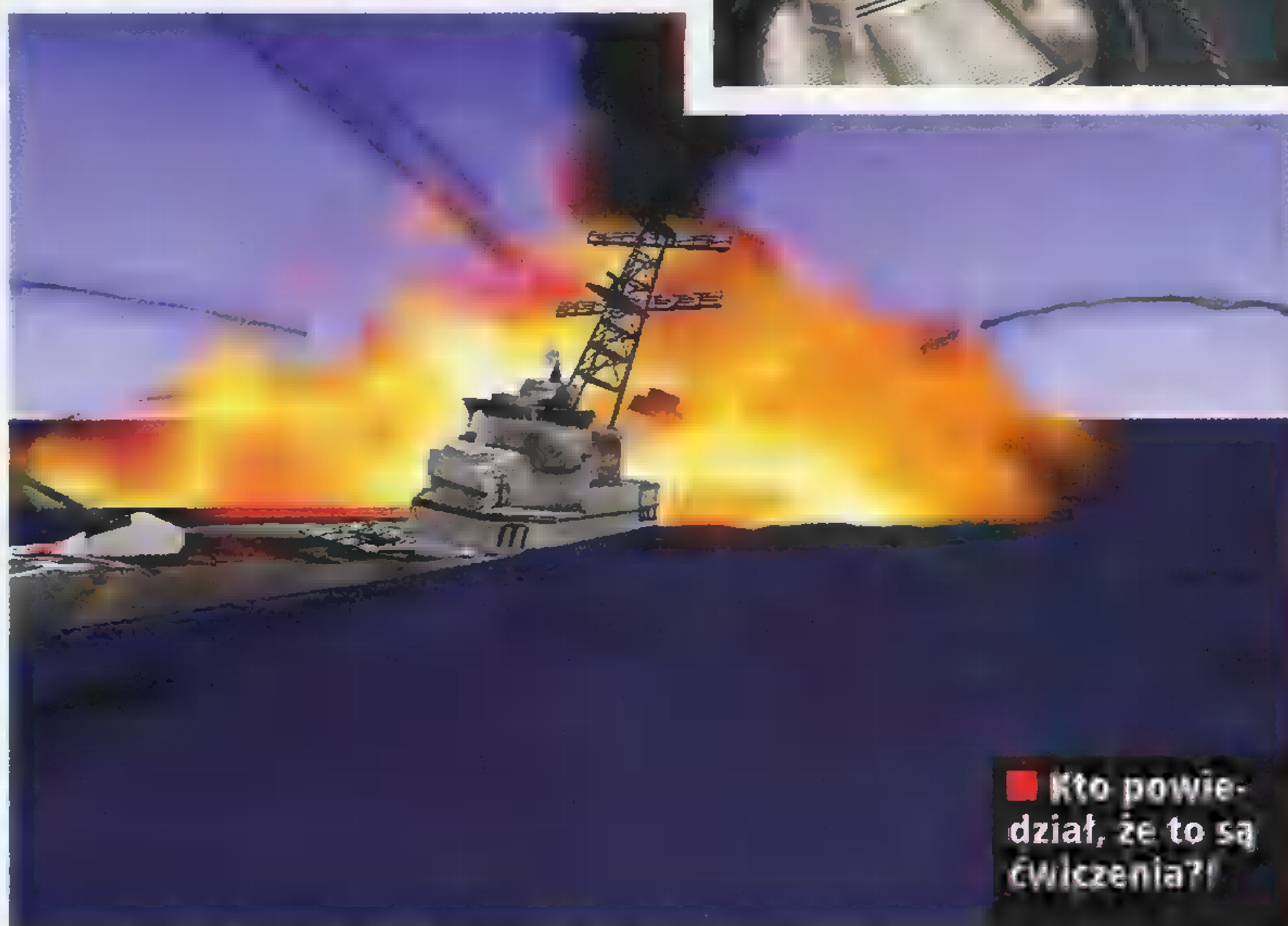


Werdykt: **Dziękuj Bogu za to, że nie musisz dąć w żagielki. Gra chodzi średniawo. Polecamy lepszy konfig lub valium.**

■ Komputer Testowy: **P300, 64 MB RAM, Voodoo 1**



Werdykt: **Wreszcie hurgot startującego F16 i prawdziwy błogostan! Teraz pokażemy kto tu rządzi!**


Kto powiedział, że to są ćwiczenia?!

czy Antonowów. Podział jest jak widać klasyczny, ale jeśli tylko zechcemy wziąć udział w jakimś egzotycznym konflikcie, szybko przekonamy się, że walka z maszynami pochodzącymi z rodzimych wytwórni do najprzyjemniejszych nie należy. Dla miłośników trybu kampanijnego przyszykowano odpowiednią ilość ciężkich walk, powiązanych w zgrabne scenariusze.

UMRZYKA SKRZYNIA

„Fleet Command" posiadając bardzo sprawny engine 3D (bez dopałki na pokładzie ani rusz) skwapliwie wciska nam w zasadzie rzecz niepotrzebną - wizualizację. Mając w okienku podgląd zaznaczonego obiektu, sycimy wzrok jego pięknem i... nic więcej. Rozkazy wydajemy na mapie, sens prezentowania zgrupowania żaden, jedyną rzeczą, która tłumaczy ten „smaczek" jest pokazanie trafienia statku. Efektowna, trwająca ułamek sekundy eksplozja i koniec. Wzruszające. Inną, irytującą w tej grze przypadłością jest potrzeba ręcznego sterowania obroną przeciwrakietową. Po długich mozołach znalazłem odpowiednią opcję, ale wcześniej spędziłem sporo czasu bawiąc się z Exocetami w „Tetrisa". Każdy, kto pamięta rozsądek komputerowego dowódcy przy odpieraniu tego typu uderzeń w „Harpoonie", uroni łzę wzruszenia. Plusem gierki jest zobrazowanie całości akcji na ikonkach, z możliwością przejścia na piktogramy. Wygląda to profesjonalnie i jest bardzo wygodne. Opcja przyspieszania tempa rozgrywki, grupowanie jednostek czy też możliwość zdania się na inteligencję pilotów, to rzeczy warte pochwały. Przy wszystkich tych nowoczesnych wodotryskach „Fleet Command" wciąż potrafi porazić profesjonalizmem i poziomem trudności. Jeśli ktoś odpalając scenariusz amerykańsko-iracki liczy na spektakularne sukcesy to srodze się zawiedzie. Hornety spadają z nieba jak ulęgałki, a Su-27 staje się postrachem lotnictwa marynarki wojennej USA. Tutaj liczy się przede wszystkim pomysł i jego sprawne wykonanie. Czyli Wasza czacha i owoce jej pracy. Oczywiście nie byłbym sobą, gdybym nie zaczął się roztkliwiać nad wbudowanym edytorem misji. Jest takowe cudo, które kryje w sobie sporą moc. Można dzięki niemu spróbować lokalnych konfliktów w basenie Bałtyku, choć i megazadymy na Pacyfiku będą w zasięgu naszych możliwości.

WODOWANIE

Z głośnym wyciem dartego metalu z pochylni Jane's wypłynął na wody rozrywki komputerowej produkt prawdziwie potężny. Przypominał nam stare czasy i wywołał uśmiech zadowolenia swoim profesjonalizmem. Polecam go każdemu maniakowi morskich zmagań, choć z całą pewnością nie zadowoli on sztabowych purystów, czy maniaków strzelania do wszystkiego co się rusza. Nie jestem do końca pewien, ale chyba metoda złotego środka zastosowana przez panów z Jane's nie przyniesie zbyt dobrych rezultatów. Mimo kilku mankamentów „Fleet Command" jest grą bardzo dobrą i mamy nadzieję, że przez fakt jej stworzenia wreszcie zostanie uruchomiona lawina podobnych produktów, bo od czasów „Harpoona" wszyscy zapomnieli o „pływającej stali". **Jagd52**

■ **Za:** Dopracowany, staranny i bardzo kształcący. Przyjemny interfejs.

■ **Przeciw:** Czasami zbyt prosty i popadający w schematy.

Niemalże doskonała, może stać się ofiarą własnego sukcesu. Metoda „złotego środka"? To przecież wojna!

WERDYKT 88%

ALTERNATYWNE ■ Pacific General **87%** ■ Harpoon 2 **83%**

DESCENT 3

Nie ma tu miejsca na miłość... Droga „Descent",


Te typki są głupkowate, ale i niesamowicie niebezpieczne.

- Wydawca: **Virgin**
- Producent: **Outrage/Interplay**
- Premiera: **Wrzesień**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Przeżyliśmy razem wiele szalonych chwil, prawda? Czy pamiętasz, kiedyśmy się pierwszy raz spotkali? Przyprawiłaś mnie o zawrót głowy i bardzo mi się to podobało.

Miałaś większą głębię niż wszystkie inne strzelanki - po spotkaniu Ciebie, wszystkie one wydały mi się takie płaskie. Byłaś po prostu inna niż wszystkie, jakie widziałem wcześniej. Cóż mogłem poradzić, że się zakochałem? Ale z upływem tych lat coś się zmieniło. I chciałbym móc powiedzieć, że to ja, a nie Ty, ale szczerze mówiąc tak nie jest. Jesteś inna i... sam nie wiem jak to powiedzieć... już Cię nie kocham. Oczywiście, przypuszczam, że dla postronnych wszystko wydaje się takie samo. W dalszym ciągu jesteś doskonale zbudowanym, ciężkozbrojnym statkiem kosmicznym, miotającym się po mrocznych jaskiniach. Okrutne chłopaki w szkołach przypuszczalnie wciąż mówią, że jesteś po prostu „Quake" bez grawitacji, ale do diabła - to zawsze było Twoją zaletą. Na najbardziej podstawowej płaszczyźnie w dalszym ciągu działasz tak samo. Przeniknij do bazy, zniszcz coś, a potem uciekaj. W czym więc różnica? No cóż, zacznijmy od tego, że zrezygnowałaś z tego gorączkowego pośpiechu w uciekaniu zanim wybuchnie reaktor. Niektórzy czuli się przygnębieni, że cały ich wysiłek szedł na marne z powodu przekroczenia limitu czasu przy szukaniu wyjścia. Ale dla mnie to było podniecające. Bez tego drobiazgu wszystko staje się zbyt miłe i bezpieczne, a przecież nasz związek zawsze opierał się na pobudzeniu. Wciąż jeszcze przechodzą po mnie dreszcze, kiedy pomyślę o niektórych rzeczach, jakie niegdyś razem robiliśmy...

Czuję się głupio, ale muszę Ci to powiedzieć

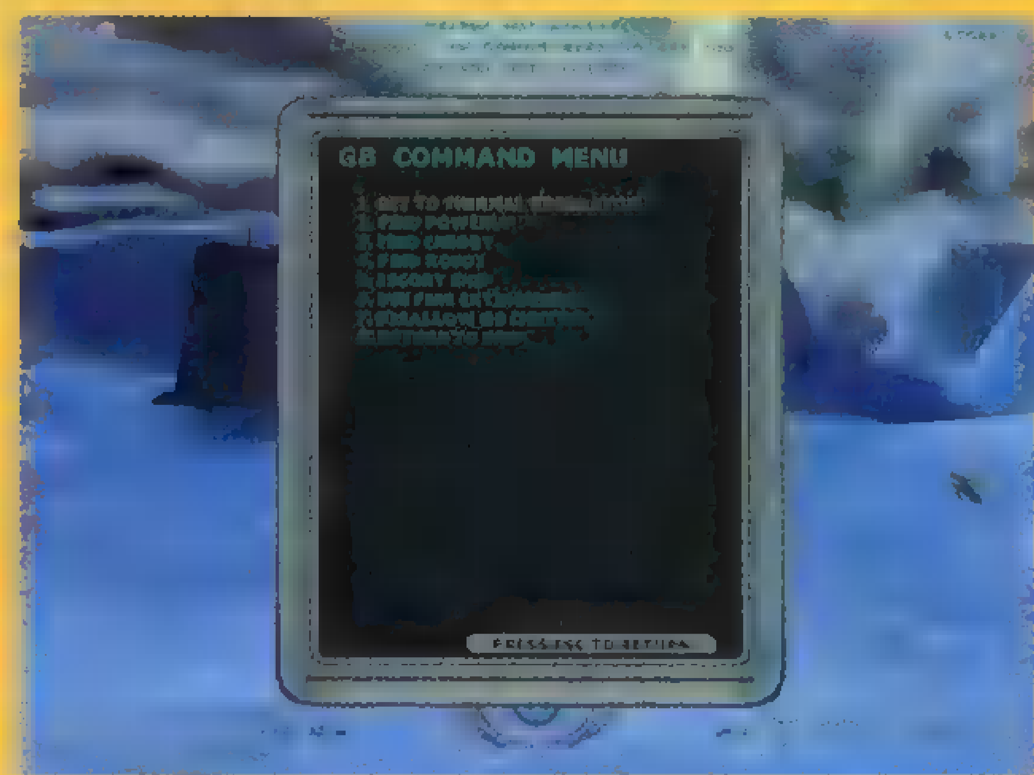

Szczególnie dobre są efekty ognia.



„Niedobrze mi się robi od tych gierek umysłowych."



KTO PYTA NIE BŁĄDZI



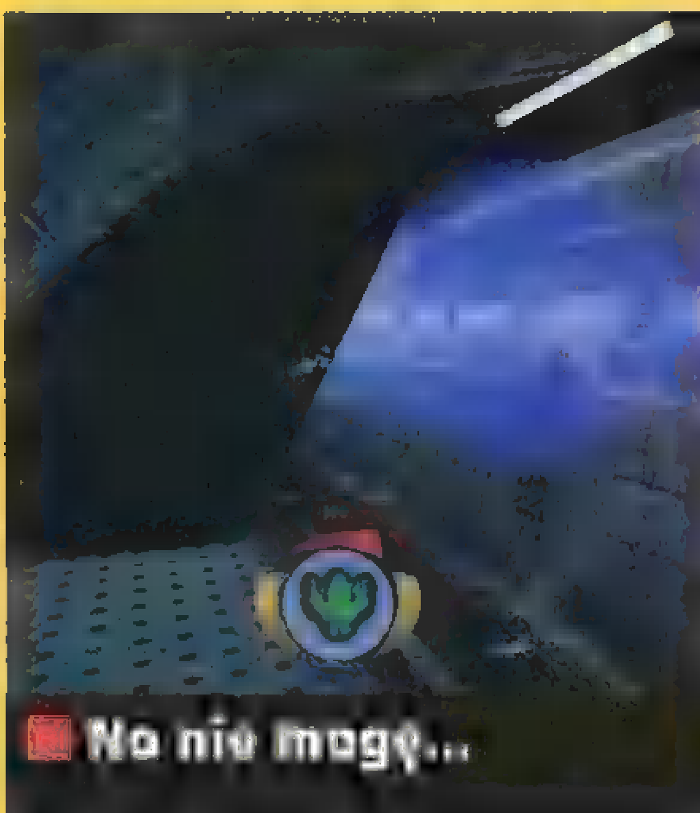
„Descent 2" miała dosyć sprytnego automatycznego przewodnika, który działał jak Szerpa Tenzing. „Descent 3" ogromnie rozszerzyła jego funkcje. Jest on w stanie zlokalizować najbliższego robota, power-up lub pakiet energetyczny. Zbiera on własne power-upy, pozwalające mu na wymianę ognia czy włączenie się do bitwy. A najlepsze jest to, że możemy go przechrzcić, robiąc z niego sympatycznego towarzysza podróży.



Jednak najważniejszą z funkcji przewodnika jest to, że może nas on poprowadzić do następnego ważnego miejsca w misji. Chociaż podążanie za naszym małym koleżką jest całkiem fajną sprawą, to odbywa się to kosztem aspektu eksploracyjnego gry. A ponieważ nigdy nie są nam podawane pełne cele misji, nie jesteśmy do końca pewni, co powinniśmy robić, gdy znajdziemy się na miejscu. W efekcie czujemy się tak, jakbyśmy jedynie ślepo wykonywali bezsensowne rozkazy.

CZKAWKA

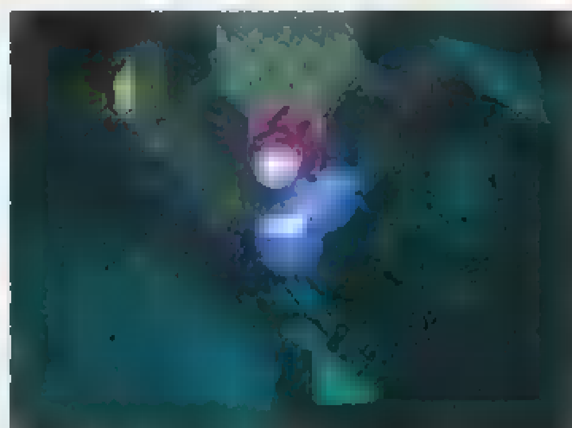
Chociaż większości gier udaje się zachować stałą liczbę klatek na sekundę, to niektóre po prostu... zawisają. Zostałem poinformowany, że jest to związane z buforowaniem danych z twardego dysku do pamięci. O ile „Descent" zwykle działa dobrze, kiedy już cały poziom zostanie umieszczony w pamięci, to jednak pierwsze przejście jest niezłą szarpaniną. Bardzo ważną częścią gry było to, że pracowała ona płynnie - ciągłe występowanie „czkawki" w momencie, gdy jesteśmy atakowani przez wrogów to już kalectwo. Oj, nieładnie...

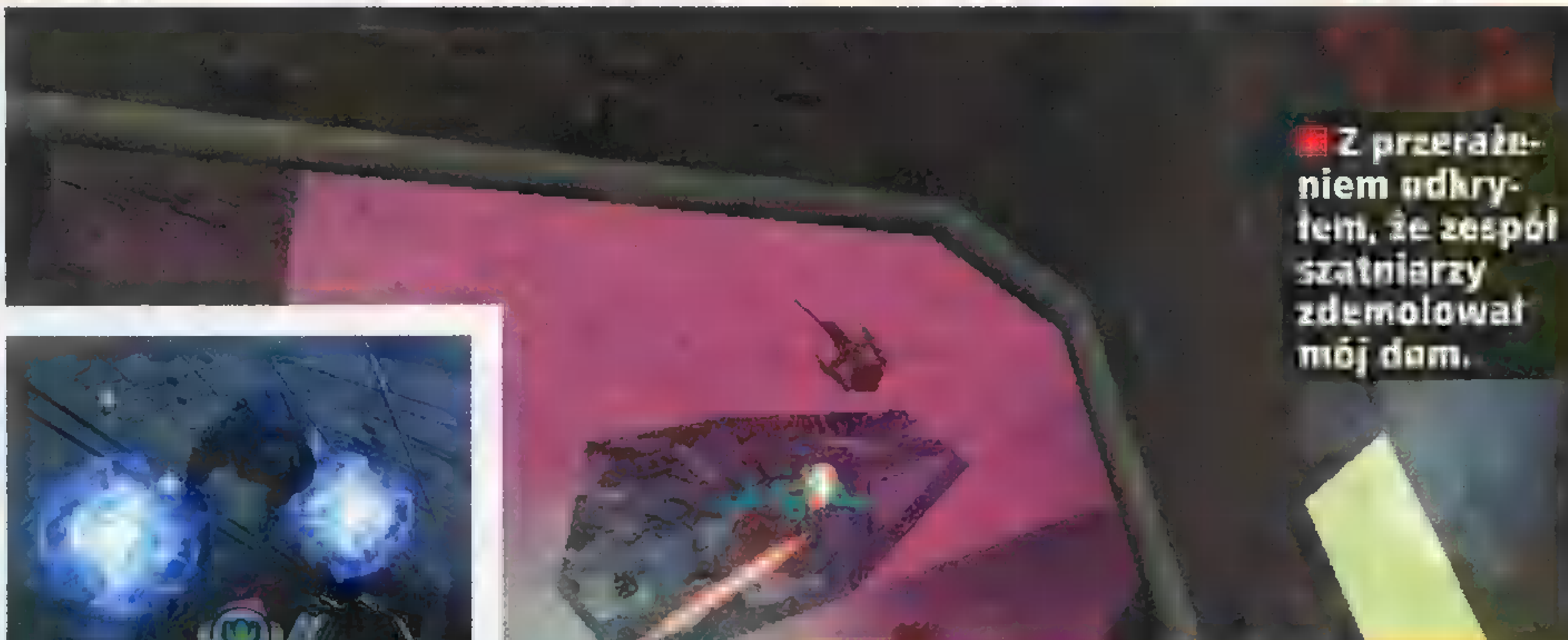

No nie mogę...


Prawie widzę... PRZESTAŃ CZKAĆ...

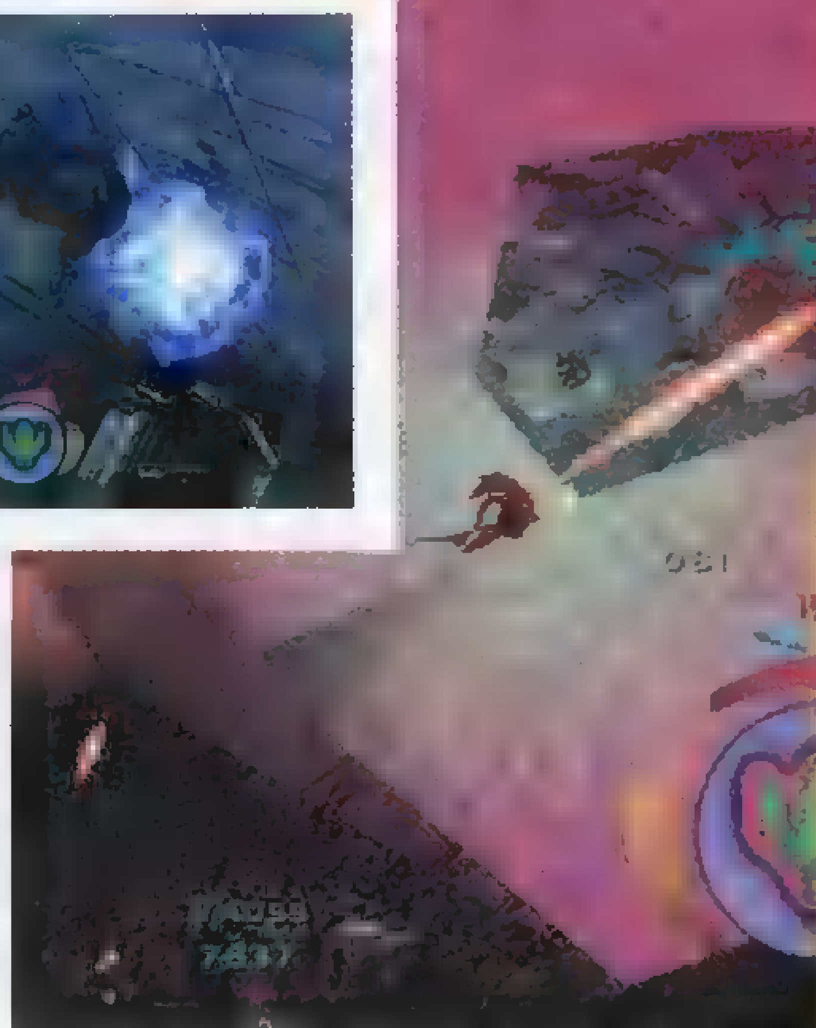

Gdzie ja jestem. O *****






Z przerażeniem odkryłem, że zespół szatniarzy zdemolował mój dom.


Do oświetlania mrocznych obszarów powinno się używać flar.



Piiip... # ^ %$& ^

To coś nowego. „Descent 3" w wersji angielskiej ma wbudowanego cenzora, wycinającego brzydkie słowa z cudzych przekleństw podczas rozgrywki multi-player. I chociaż prawdziwi miłośnicy „rzucania mięsem" mogą to wyłączyć, to jest to trochę dziwne. Jednak nie tak dziwne, jak to, że kiedy umieści się brzydkie słowo w tytule zapisywanego stanu gry, to zostanie ono zmienione w rządek przypadkowych znaków klawiatury. Tak jak w moim pliku „Ta # ^ %$& ^ wieża". Natomiast, jak będzie w lokalizowanej przez firmę CD-Projekt polskiej wersji gry przekonamy się we wrześniu.

wprost: straciłaś swą urodę. Z trudem mieścisz się w tej samej lidze, co Twoja przyrodnia siostra „Forsaken", a przecież jest ona o rok starsza od Ciebie. Wygląd Twoich wrogów w dalszym ciągu jest toporny, niewielu Twym sekcjom udaje się wytworzyć jakąkolwiek atmosferę, a w wywoływaniu prawdziwego ożywienia pozostajesz w tyle za innymi. Jednak Twój nowy podwójny engine, który pozwala Ci z dziewczyny żyjącej jedynie we wnętrzach przekształcić się w kogoś, kto z równym powodzeniem potrafi poruszać się w otwartym terenie, jak i ciasnych dziurach, oraz Twoje efekty wręcz namacalnych dymów i płomieni pokazują, że nie do końca się zaniedbałaś.

W każdym razie w dalszym ciągu jesteś całkiem niezłą „żyletą". Ostatnio spotkałem zbyt wiele gier, które potrafią rzucić na kolana jednym zatrzepotaniem rzęsami, ale kiedy człowiek próbuje z nimi zrobić coś bardziej wyszukanego, to odwraca się ze znudzeniem. Ale Ty taka nie jesteś: każdy z zawartych w Tobie wrogów działa odmiennie, zależnie od swej własnej osobowości. Ty nie tylko masz wspaniałą sztuczną inteligencję - Ty masz wiele odrębnych, wspaniałych sztucznych inteligencji, co każe mi zmieniać taktykę zależnie od tego, na co się natknę. A Twój Przewodnik? Już on sam wystarczy, żeby mi przypomnieć, dlaczego niegdyś tak się Tobą pasjonowałem (patrz ramka „Kto pyta nie błądzi").

W czym więc naprawdę tkwi problem? Po prostu niedobrze mi się robi od tych gierek umysłowych, w które stale ze mną pogrywasz. Nie byłyby to takie złe, gdyby w jakiś sposób były one oryginalne, ale miałem już z nimi do czynienia wcześniej i po prostu rzygać mi się od nich chce. Niedojrzałe, bezsensowne i nudne łamigłówki? Przechodzenie niewidzialnych labiryntów? Uskakiwanie przed nadjeżdżającymi pociągami, jak w jakiejś „Frogger"? Przelatywanie przez rurę z limitem czasowym? Za stary jestem, żeby marnować czas na coś takiego. „Descent", ja dorosłem, a Ty się po prostu cofnęłaś w rozwoju.

I przykro mi to mówić, ale po prostu jesteś zbyt łatwa. Z jakichś powodów dajesz mi jedną szansę za drugą. Co to, nieśmiertelność? Co Ty sobie myślisz? To po prostu nie działa. Wiem, że będziesz twierdzić, iż w dzisiejszych czasach (kiedy wszyscy pozwalają zapisywać stan rozgrywki, gdy tylko sobie tego zażyczymy) nie ma to znaczenia, ale pozwól mi coś wyjaśnić. Jeśli powtarza się z zapisanego stanu, to trzeba robić wszystko od nowa. To po prostu cofnięcie czasu. Ale jeśli się ma następne życie, to jest to zbyt sekwencyjne. Mogę Cię ukończyć drobniutkimi kroczkami. Wszystkich Twych nudnych bossów na końcu poziomu pokonałem po prostu wystrzeliwując swe rakiety, umierając, a następnie powtarzając ten proces, dopóki nieprzyjaciel nie został rozniesiony. O co w tym chodzi? Co to za osiągnięcie? Gdzie napięcie? Przestałaś mi dawać satysfakcję... Bardzo trudne są chwile takie jak ta. Gdzieś głęboko kryje się w tobie wspomnienie po grze, którą niegdyś tak pokochałem, ale to nie wystarczy. A więc „Descent"... myślę, że powinniśmy pozostać jedynie przyjaciółmi. Mam nadzieję, że pewnego dnia zdołasz mi wybaczyć. I zwróć mi moje krążki CD albo pozwę Cię do sądu.

Ucałowania, **Kieron Gillen**



Za: Nie tak zagmatwana jak jej poprzedniczki, bardziej nastawiona na łamigłówki.

Przeciw: Zupełnie rozczarowująca, gładka w graniu, nieliniowa.

W najlepszych porywach lepsza od przeciętnej. W najgorszych przypomina sprofanowanie Mony Lisy farbą w sprayu.

WERDYKT 67%

ALTERNATYWNE: Forsaken 87% | Lander 87%

IMPERIALISM 2: AG

SSI - ta nazwa potrafi nawet u martwego stratega pobudzić akcję serca i przywrócić krążenie. Klasyczne rozwiązania, budzące szacunek algorytmy i staranna oprawa graficzna (nooo, bez przesady). I to właśnie najnowsza odsłona stareńkiego „Imperialismu" posiada wszystkie wymienione wyżej zalety.





- Wydawca: **Mindscape**
- Producent: **SSI/Frog City**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **155.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Wymagania: **P133, 16MB RAM, 4x CD-ROM**

Gdy kilka lat temu na rynku strategii PC pojawiło się pierwsze wcielenie tej gry, rasowi stratedzy stwierdzili, że wreszcie można zobaczyć naprawdę profesjonalny (obok klasycznej „Civilization") produkt, żywcem przeniesiony z ich światka. Ciekawe, co powiedzą teraz...

ZASADY SĄ JASNE

No właśnie, chyba nie wszyscy Czytelnicy Gier Komputerowych mieli okazję kilka lat temu przeczytać recenzję pierwszej części „Imperializmu". Czas więc wyjaśnić o co w całej tej aferze biega. Autorów gry zafascynował wiek XIX, wiek pary, żelaza, gigantycznych budowli i świętego przekonania o potędze ludzkich możliwości. W pierwszej części gry mieliśmy okazję zostać szefem (a w zasadzie dyktatorem) jednego z państw, zarządzać jego zasobami i doprowadzać do rozkwitu. Banalne, nie? Widzieliśmy to w wielu poprzednich grach. Ale tutaj powiązania natury gospodarczej są miażdżące. Jak w przypadku każdego kraju musimy budować infrastrukturę przemysłową, która dostarcza nam materiały pozwalające na handlowanie (wzrastają zapasy budżetu) i stworzenie nowych miejsc pracy. Podległy nam kraj podzielono na dzielnice, z których każda, dzięki posiadaniu swej stolicy może po połączeniu jej drogą z metropolią wysyłać do „Centrali" wszystko, co zostanie zebrane z pól i wyprodukowane w hutach czy tartakach. Taki podział kraju bardzo rzutuje na efektywność finansowo-gospodarczą i wojskową państwa. Posiadając odpowiednią ilość materiału można stworzyć specjalistę o określonej charakterystyce, zajmującego się rozwojem terenu - transformacją pól uprawnych, budową tartaków, szlaków transportowych, kopalni etc. W związku z tym będziemy mogli wystawić: inżynierów, drwali, górników czy też osoby pośrednio związane z gospodarką - szpiegów, kupców etc. Po wystawieniu danego gieroja możemy użyć go na terenie nadającym się do transformacji - lesie, bagnie czy polu. Wszystkie te poczynania mają bardzo prosty cel - przegonić sąsiadów w wielkim wyścigu... zbrojeń! Bo podbicie wrogich dzielnic (wciąż działamy według systemu tego) i całkowite panowanie nad światem jest jedynym prawdziwym powołaniem stratega. Oczywiście, porównanie do planszy wynika głownie z faktu, że „Imperialism" pozostał grą turową. I to jest w zasadzie najlepsze rozwiązanie, jakie jest w stanie wytrzymać ten tytuł. We wcieleniu RTS-owym nawet sobie tego nie wyobrażam.

NOWE SZATY KRÓLA

No, ale latka lecą, RTS-y zdobyły szturmem rynek i gry turowe zdają się przeżywać wielki regres. Na szczęście SSI nie zapomniała o nas i po kilku latach przypomniała sobie o swoim hicie. Dziś możemy porównać, jakie rzeczy zmodyfikowano i jak daleko się posunięto w szale „poprawiania". Pierwszą rzeczą, która od razu uderza nas po oczach bezwzględnie jest grafika. Już sam witający nas aplet został zdecydowanie poprawiony i teraz po prostu zachwyca starannością wykonania i mnogością kolorów - podobnie jest, gdy wejdziemy dalej. Krótkie intro wykonane dość leciwą metodą statycznych planów nie jest z pewnością przykładem wielkich możliwości ludzi z SSI. Za to później... Wystarczy zerknąć na barokowy wystrój „pokoju", w którym

ODROBINA PARY I ŻELAZA

XIX wiek, ach jak to pięknie wówczas było na świecie. Nikomu nawet przez chwilę nie przyszła do głowy myśl o dziurze ozonowej, PKP czy TP S.A. Słodko i bezproblemowo? Tylko z pozoru. Oto macie przed sobą grę doskonale pokazującą na czym naprawdę polegały stosunki materiałowo-pieniężne w ubiegłym stuleciu. W porównaniu do poprzedniej części zdecydowanej poprawie uległa grafika - wreszcie możemy docenić wygodę skórzanych foteli i funkcjonalność dębowych biurek. Oczywiście tak „nieistotne" zmiany jak całkowita dekompozycja oprawy dźwiękowej i dodanie kilkunastu nowych opcji w menu nawet nikogo nie zainteresuje. No, chyba żebym pisał recenzję...

E OF EXPLORATION





Kawaleria spieszy z odsieczą...



Och, meine liebe Fatherland!

możemy wybrać spośród kilkunastu opcji - pięknie wykonany artwork błyskawicznie wprowadza nas w klimat... XVI wieku! Oto pierwsza różnica między pierwszą a drugą częścią „Imperialismu". Wczesny start ma wielkie znaczenie, bowiem bardzo poważnie wzrasta ilość wynalazków, jakie możemy znaleźć w naszym centrum naukowo-badawczym. Jeśli graliście w „jedynkę" to wiecie, że jednym z największych powodów do narzekań była właśnie mała liczba odkryć. Oczywiście, wreszcie będziemy mogli zobaczyć także charakterystyczne dla tych okresów jednostki wojenne i morskie.

Pole gry wreszcie przestało straszyć swoją „kanciastością". Ładnie wymalowane miasta, starannie wykonane obiekty w postaci kopalni, zabudowań czy portów i wreszcie odpowiednio dobrana paleta barw nie sprawiająca wrażenia ubóstwa całości. Animacje wysłanych do pracy ludzi także znacznie poprawiono, co znacznie podniosło walory estetyczne rozgrywki. No, ale przecież gra strategiczna to nie kolorowe obrazki.



ESENCJA BURŻUJSTWA

Przede wszystkim można zacząć rozgrywkę europejskim państwem historycznym z przełomu XV/XVI wieku. Niestety, granica mapy wygenerowanej przez komputer zawsze opiera się na Łabie, więc z zabawy Polską szlachecką nici. Gdy wreszcie dorwiemy się do jakiegoś nieszczęsnego landu, możemy przystąpić do prób tworzenia własnej państwowości. Na samym początku szybko zainwestujemy w rozwój naszych ziem - na pola wyślemy rolników, a znajomy poszukiwacz szybko postara się przetrząsnąć najbliższe góry pod kątem obecności w nich materiałów hutniczych. Najważniejsze jest jednak stawianie linii komunikacyjnych - dróg, a potem kolei. Dzięki nim nasz zgrupowany w stolicy przemysł może otrzymywać surowce do przerobu materiałów. I tutaj docieramy do bardzo delikatnej kwestii równowagi ekonomicznej. Z wszystkich znanych mi produktów w zasadzie tylko „Imperialism" z tak wielką maestrią oddaje problem utrzymania budżetu państwa. Subtelne zawiłości gospodarki, delikatna równowaga między nakładami, a zyskiem z handlu zagranicznego - oto pole do popisu dla prawdziwych strategów. Całą gospodarkę podzielono na trzy części - jedna z nich odpowiada za transportowanie materiałów do metropolii, druga za tworzenie specjalistycznych jednostek i armii, trzecia za rekrutację siły roboczej do zakładów przemysłowych. Te ostatnie zresztą przeszły wielką przemianę, przez co znacznie uproszczono procedurę otrzymywania materiałów finalnych. Każdą z tych dziedzin można oddać pod władzę komputerowego ministra, całkowicie zapominając o dokładnym zarządzaniu poszczególnymi działami.

Wielką nowością jest zwiększenie ilości możliwych do otrzymania wynalazków. Podzielono je według kilkunastu dziedzin, co znacznie ułatwia wybór. Co za tym idzie również w znaczący sposób zwiększono ilość typów wojska. Wreszcie każdy z nich może przejść bardzo długą ewolucję, a możliwość upgradowania doświadczonych jednostek do nowych standardów praktycznie w nieskończoność wydłuża żywotność naszych oddziałów. Nie zmieniono za to zbytnio sposobu rozgrywania walki. Po nawiązaniu boju wchodzimy do ekranu bitewnego i w klasycznej grze turowej możemy forsować wrogą obronę. Oczywiście walkę można zrzucić na barki komputera, ale w tym przypadku nie wykazuje się on prawie nigdy podstawową wiedzą wojskową i przy braku własnej artylerii potrafi się haniebnie wycofać. Jeśli nie masz zdolności wojskowych, polecam wyłączenie opcji prowadzenia walki osobiście i posłanie na wrogą dzielnicę po prostu gigantycznej watahy. Skutek murowany.

Oddzielnym tematem jest dyplomacja, której działalność polega nie tylko na stanowieniu o wojnie i pokoju, ale i handlu. Jest to bardzo ważne w związku z faktem, że kasę uzyskujemy praktycznie tylko dzięki handlowi z zagranicą. Dopiero wypowiedzenie układu pokojowego daje nam możliwość zaatakowania danego kraju, więc o zwodach a'la Adolf nie ma co marzyć. Handlowanie uzależnione jest od stosunków z sąsiadami i wielkości naszej floty transportowej - w zasadzie tylko od dobrego poczucia humoru komputerowego przeciwnika zależy ilość sprzedanego towaru, co przy dalszych etapach rozgrywki, gdy na planszy pozostajemy sami, praktycznie oznacza brak możliwości dokonywania swobodnej wymiany. Oczywiście, chłopaki z SSI wcisnęli tutaj kilka nowych towarów, ale rdzeń handlu (czyli najważniejsze dla rozwoju państwa towary, takie jak żelazo, drewno, książki etc.) pozostał bez zmian.

DO BOJU!

„Imperialism 2" nie jest przykładem radykalizmu producentów w odniesieniu do starych hitów - w zasadzie największe zmiany dotyczą tylko oprawy graficzno-dźwiękowej. To, za co kochaliśmy stary, dobry „Imperialism" pozostało nietknięte i wciąż cieszy. Chyba tym razem warto się było trzymać zasady głoszącej, że „lepsze jest wrogiem dobrego". Przynajmniej dla nas, rasowych startegów.

Jagd52

Za: Wierny klasycznym rozwiązaniom, a jednocześnie wnoszący kilka zmian.

Przeciw: Komputerowi ministrowie nie skończyli SGH. Szkoda...

Naprawdę wspaniały przykład niemalże koronkowej roboty. Jak widać nawet kosmetyka potrafi wskrzesić stare hity.

WERDYKT **85%**

ALTERNATYWNE: Imperialism 82% | Civilization CTP 90%

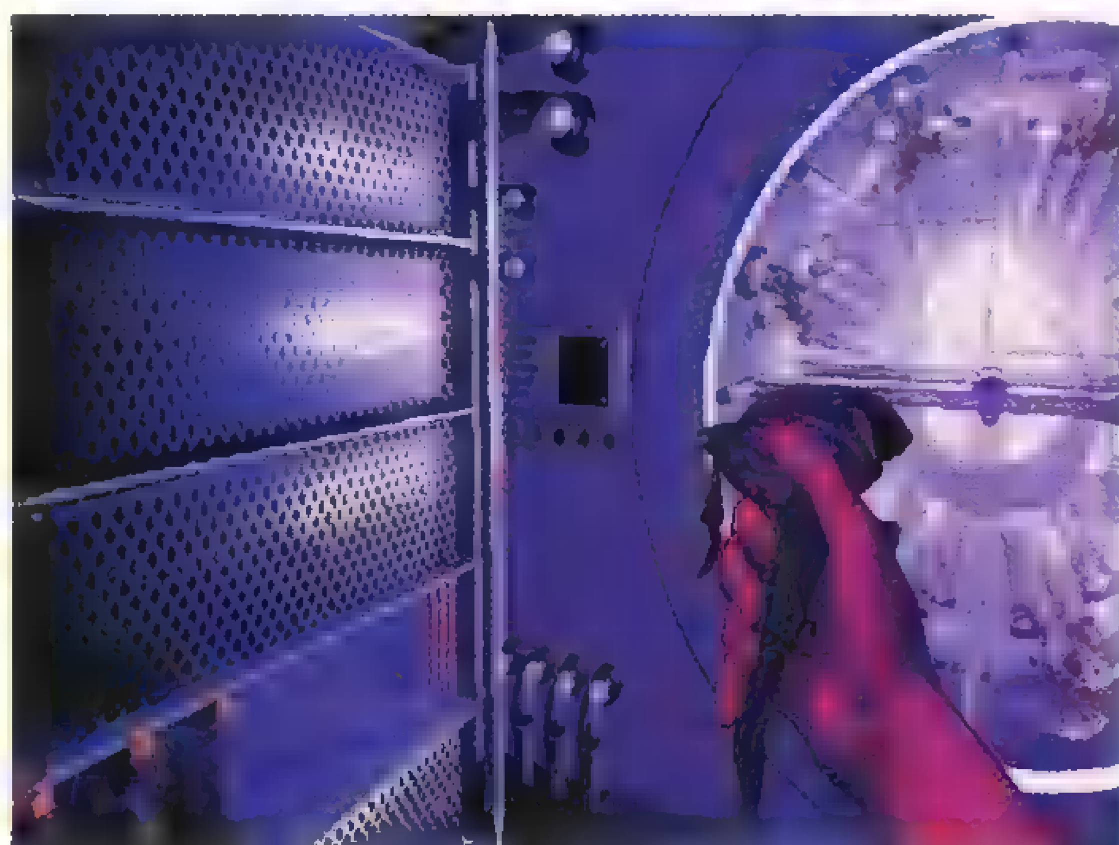


BIOSYS

Jeśli jesteś przekonany, że dalsze losy ludzkości w dużej mierze zależą od respektowania praw ziemskiej przyrody, to natrafiłeś właśnie na grę dla siebie...

- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Jump Start Solution**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **149.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Wymagania: **P90, 16MB RAM**

Gra „Biosys" to przygodówka o nieczęsto spotykanej tematyce.
Jest to rzecz o zmaganiach człowieka z siłami przyrody o proste, fizyczne przetrwanie. Polegają one na zaspokojeniu elementarnych fizjologicznych potrzeb ludzkiego organizmu, w tym przede wszystkim zachowaniu równowagi bilansu energetycznego i cieplnego oraz zabezpieczeniu go przed atakami czynników chorobotwórczych. W „B" gracz podejmuje rolę swoistego Robinsona Cruzoe, odizolowanego zrządzeniem losu od dobrodziejstw cywilizowanego świata i pozbawionego części - choć nie wszystkich - środków wspomagających walkę o przetrwanie. Temat to stary jak świat i bliski, jeśli wspomnimy zmagania praprzodków homo sapiens z siłami przyrody. Ale skojarzenie naszej roli w grze z postacią Robinsona uświadamia nam jednocześnie, że „B" nie ujmuje tego tematu w oryginalny ani nowatorski sposób. To wszystko już było i w grach przygodowych wydarzyło się co najmniej dwukrotnie! Jako pierwszą z gier poprzedniczek przywołać wypada wydaną przed kilku laty grę „Robinson's Requiem", w której pilot kosmolotu ląduje awaryjnie na ziemio-podobnej planecie i podejmuje z siłami nieziemskiej przyrody dramatyczną walkę o przeżycie i wydostanie się z opresji. Podobieństwo konstrukcji i głównych ekranów obu gier jest uderzające. W dużo mniejszym stopniu „B" jest podobna do gierki „Deus", która ukazała się nieco później, w nieudolnej, ale przecież polskiej lokalizacji. W „Deus" jednak bardzo rozbudowano czynnik walki z ciemnymi mocami okupującymi baśniową krainę, co czyni porównanie z „B" dużo odleglejsze. Przywołuję te porównania z myślą o zaprzysięgłych fanach przygodówek, aby przybliżyć im intrygę i sens nowej gry. Tym wszystkim jednak, którym porównania te niewiele mówią, winien jestem kilka zdań wprowadzenia... Co jest grane w „Biosys"? W grze występujemy w roli młodego naukowca Allana Russela, pracownika firmy budującej i testującej odizolowane od świata zewnętrznego sztuczne kompleksy środowiskowych stref klimatycznych. W tym celu wybudowano cztery ogromne kopuły z przezroczystego tworzywa, odpornego na ekstremalne wahania temperatur. Kopuły te izolują przykryte nimi tereny od naturalnych wpływów klimatycznych. Każda z kopuł jest wyposażona w automatycznie sterowany system urządzeń, umożliwiający programowanie i eksploatację różnych



stref klimatycznych. W każdej z czterech kopuł umieszczono inną strefę. Są to: dżungla pokryta lasem deszczowym, sawanna, strefa oceaniczna oraz coś, co w grze nazwane jest strefą „Evolution". Wszystkie kopuły posiadają w pełni ukształtowane środowiska roślinne, stanowiące odrębne, żyjące własnym życiem mikroświaty. Ze zrozumiałych względów ograniczono tam do absolutnego minimum ingerencję czynnika ludzkiego, a wizyty ludzi pod kopułą należą do rzadkości, jeśli nie liczyć kontroli przyrządów w podziemnych bunkrach sterowni, znajdujących się pod każdą kopułą. Pewnego dnia czujniki systemu klimatyzacyjnego tej kopuły alarmują, że dzieje się tam coś bardzo niedobrego. Ale odczyty przyrządów naukowcy mogą interpretować na różne sposoby, dochodząc do krańcowo sprzecznych wniosków. Nie wolno jednak wkroczyć do kopuły brutalnie i „siłowo" interweniować w zachodzące tam, niezrozumiałe dla naukowców wydarzenia...

Byłoby to równoznaczne ze zmarnowaniem kilku lat pracy i związanych z przedsięwzięciem ogromnych kosztów. Jedynym rozwiązaniem będzie wysłanie pod kopułę naukowca, który świadomy grożącego mu niebezpieczeństwa, podejmie się rozwiązania zagadki i „łagodnego" przywrócenia pod kopułą naturalnego ładu. Wybór pada na Ciebie i od tej chwili wcielasz się w postać naukowca Allana Russela. Interfejs obsługi gry oceniam jako prosty, skuteczny i zasługujący na określenie intuicyjnego. Scenariusz nie podaje nam niczego „na talerzu", a postęp w grze uzależniony jest od spostrzegawczości i prawidłowego wyciągania wniosków z obserwacji. Aby mogło to mieć miejsce, należy zacząć od poznania i zrozumienia funkcjonowania urządzeń sterujących systemem ekologicznym pod kopułą. Potem przyjdzie czas na stopniową penetrację jej mikroświata flory i fauny. Jest to związane z narażaniem się na liczne, kryjące się tam niebezpieczeństwa, których oczywiście nie zamierzam tu ujawniać. Poprzestanę tylko na stwierdzeniu, że dramaturgia przebiegu wydarzeń w grze nie dorównała moim oczekiwaniom. Zadośćuczynieniem jest w pewnym stopniu dobra renderowana grafika krajobrazów pod kopułą, jednak nie samą grafiką grający przygodówek żyje!

RESET

- **Za:** Ciekawa fabuła, dobry interfejs.
- **Przeciw:** Kiepska grafika, nieskomplikowane zagadki.

Przygodówka o perypetiach młodego naukowca w oazie klimatycznej, usiłującego opanować katastrofę ekologiczną.

WERDYKT 72%

ALTERNATYWNE Legacy Of Time **73%** Reah **81%**

BREAKNECK



Dwie gry w jednej? Na szczęście nie jest to tylko chwyt marketingowy!







- Wydawca: **THQ**
- Producent: **Synetic**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Coda**
- Wymagania: **P166, 32 MB RAM**

Dawno nie grałem w dobrą, wyścigową zręcznościówę. „NFS: Road Challenge", „Viper Racing" czy „TOCA" są bardziej symulatorami niż typowymi zręcznościówkami, jakie znamy na przykład z PlayStation.

Firma THQ (która ma sporo osiągnięć na PSX) postanowiła więc wypełnić lukę w pecetowych wyścigach. „Breakneck" to gra, w której nie musimy żmudnie ustawiać parametrów samochodu, czy idealnie nim kierować wiedząc, że każda pomyłka oznacza wypadnięcie z trasy i koniec marzeń o zwycięstwie. Tutaj po prostu wybieramy ciekawą trasę, szybki samochód i jazda! Nie martwimy się o to, że gramy dopiero pierwszy raz, bo samochód prowadzi się nadzwyczaj łatwo i bezstresowo. Jeśli jednak nawet zdarzy nam się mała kraksa i wypadniemy z trasy, to odrobienie straconych sekund i doganianie przeciwników jest kwestią chwili, a nie, jak to ma miejsce w „TOCA" czy „NFS", całego wyścigu. Ale z tego wynikałoby, że „Breakneck" jest prosta... zbyt prosta. Nic bardziej mylnego - jest po prostu przyjemna, tak przyjemna, że sprytnie ukrywa wysoki poziom trudności. W leadzie wspomniałem o dwóch grach w jednej. Otóż po włożeniu kompaktu do czytnika proszeni jesteśmy o wybór trybu gry: Standard lub Arcade. Może zacznę od tego drugiego, gdyż jest znacznie prostszy. Możemy ścigać się z innymi przeciwnikami, na czas, albo wystartować w turnieju. Zanim jednak wystartujemy, musimy wybrać jeden z 16 samochodów i którąś z 10, rozlokowanych w różnych częściach świata, tras. To wszystko. Tryb Standard natomiast bardzo różni się od Arcade i jest o wiele bardziej rozbudowany. Autorzy do tego stopnia chcieli podkreślić różnicę między nimi, że dla każdego zaprojektowali zupełnie inne menu oraz wygląd graficzny. W trybie Standad mamy już większy wybór - oprócz standardowych, znanych już parametrów dochodzą jeszcze opcje kariery, startowania w różnych klasach samochodów (od Citroenów 2CV do Viperów), oraz najciekawsza: wyścig z użyciem broni. Jeśli wybierzemy tę opcję, możemy odpowiednio skonfigurować swój samochód. Pisząc „skonfigurować" nie mam oczywiście na myśli ustawiania przełożeń skrzyni biegów, rodzaju opon, czy zawieszenia. Chodzi tu mianowicie o skonfigurowanie odpowiednich narzędzi, które utrudnią przeciwnikom wyścig. A wybór jest duży: karabiny, rakiety, miny, plamy oleju oraz inne podobne urządzenia. Muszę przyznać, że tryb „agresywny" jest bardzo widowiskowy, co szczególnie widać podczas jazdy w nocy. Pędzące z ogromną prędkością samochody, które strzelają do siebie, wybuchają na pozostawionych przez przeciwników minach lub wpadają w poślizgi i koziołkują po najechaniu na plamę oleju. Wszystko to wygląda bardzo spektakularnie i jednocześnie bardzo ciekawie, zwłaszcza na powtórkach. Grafika jest z resztą bardzo mocną stroną gry. Każda z tras wygląda zupełnie inaczej i obfituje w mnóstwo charakterystycznych dla siebie szczegółów. Podobnie jest z samochodami - Citroenen, Mini, Porsche, czy Lamborghini, wyglądają bardzo ładnie. Na zakrętach wozy przechylają się, a koła skręcają i obracają się. Jednym słowem grafika jest bardzo bogata w detale. Co najważniejsze, prędkość animacji również jest zadowalająca i już posiadacze P166 z Voodoo będą mogli spokojnie grać.

Zdecydowanie wolę prawdziwe symulatory, jednak po długiej przerwie, podczas której nie grałem w żadną porządną zręcznościówkę samochodową, „Breakneck" przykuł mnie do monitora na dłuższy czas. I gdyby nie drobne wady, takie jak kiepski dźwięk i wywalanie się od czasu do czasu do windowsów, gra była by prawie idealna. **KRZYCHOO**



- **Za:** Dwie gry w jednej, grafika, grywalność.
- **Przeciw:** Dźwięk, niedopracowane technikalia.

Porządna zręcznościówka. Dzięki dwóm różnym trybom można pograć zarówno przez pięć minut, jak i przez kilka dni.

WERDYKT 80%

ALTERNATYWNE
- Test Drive 4 77%
- TOTAL DRIVIN' 75%

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

MP3 POD STRZECHĄ !

I to dosłownie! Dzięki niesamowitej popularności tego formatu muzycznego, producenci cudeniek elektronicznych uszczęśliwili nas po raz kolejny.

NOWOŚCI

- Bill Gates zamierza podzielić Microsoft na pięć niezależnych firm, z których każda będzie się zajmowała odrębną gałęzią rynku software'owego. Zdaniem Gatesa ma to zapobiec skostnieniu struktur oraz rozrastaniu się biurokracji.

- Dobra wiadomość dla wszystkich miłośników podkręcania akceleratorów graficznych! Firma Creative Labs stworzyła własny overclocker dla produkowanych przez nią kart Creative Graphics Blaster RIVA TNT oraz 3D Blaster RIVA TNT2 Ultra. Na razie program ten dostępny jest jedynie w wersji 1.09beta.

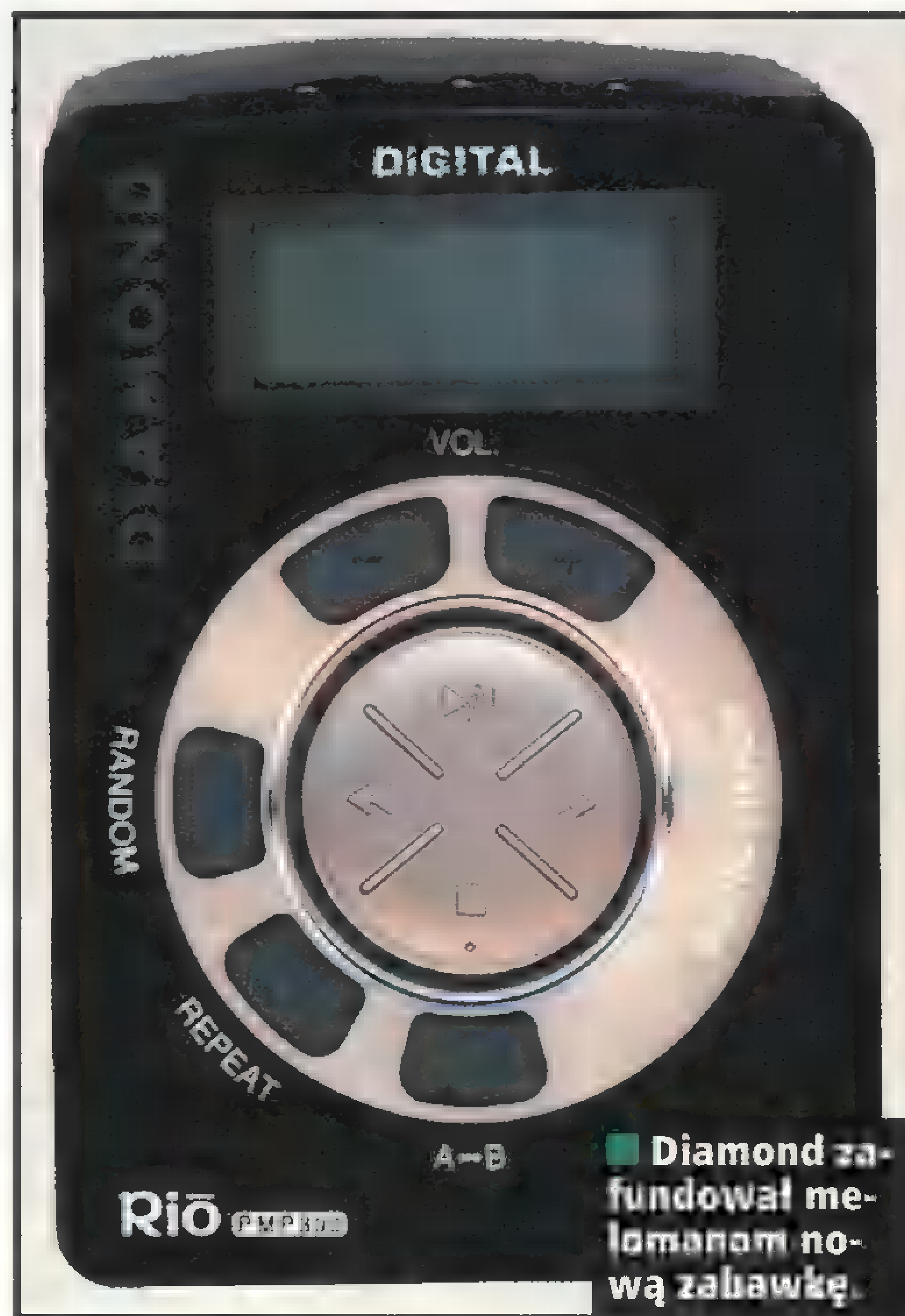
- Firma National Semiconductor zrezygnowała z produkcji procesorów Cyrix. Tuzy NS zapowiedziały jednak, że nadal będą produkowane Cyrixy MediaGX, jednak najprawdopodobniej nie do komputerów, a innych urządzeń wymagających obecności procesora (np. telewizyjne przystawki internetowe).

- Producent: **Diamond Multimedia**
- Dystrybucja: **Cadena Systems**
- Cena: **1221.00**

Tym razem dzięki opracowaniu czegoś co można by określić mianem empe3mana. Mamy już walkamna, discmana, więc dla ludzi z Diamond Multimedia logiczną konsekwencją ewolucji elektronicznej stało się wyprodukowanie urządzenia, które działa na takiej samej zasadzie jak poprzednie, tyle że odgrywa pliki MP3.

Urządzenie to nazywa się Diamond Rio PMP300 i choć jest bardzo ekstrawaganckie i nowatorskie, ma dwie poważne wady. Pierwszą z nich jest stosunkowo niska pojemność pamięci Flash, w której przetrzymywane są utwory - 32 MB pozwala na wgranie do Rio jedynie ok. 35 minut muzyki w MP3. Problemem ten jednak można rozwiązać poprzez zakupienie rozszerzenia pamięci o pojemności 16 lub 32 MB. Drugą bardzo poważną wadą jest cena: 1220 zł, to naprawdę dużo jak na urządzenie tego typu. Poza tym o Rio można pisać w samych superlatywach - niewielki rozmiar i waga (mniej więcej jak paczka papierosów) kilka typów odtwarzania, prosty korektor graficzny, szybka transmisja danych z peceta za pomocą portu równoległego oraz wspaniały odsłuch. Ten ostatni element, tak naprawdę najważniejszy dla każdego melomana, uzyskano dzięki pozbawieniu Rio elementów ruchomych. Ów odtwarzacz to po prostu kupa scalaków, praktycznie bez części mechanicznych!
Tak naprawdę wszystkie wady Rio schodzą się do kwestii pieniężnej, jeśli więc jesteś zasobny w gotówkę... polecamy.

SUICIDE



Diamond zafundował melomanom nową zabawkę.

MP4

W momencie, gdy format MP3 rządzi niepodzielnie w Internecie, sztaby informatyków usilnie pracują nad jego następcą...

To już oficjalnie potwierdzono! Prace nad MP4 zakończą się w październiku br., a pliki zakodowane w tym standardzie pojawią się pewnie w grudniu.

Standard ten obejmie 5 podstawowych form kompresji: Kodowanie T/F - najpopularniejsza forma kompresji muzyki. Kodowanie plików do MP4 oparto na systemie MPEG-AAC z kilkoma dobrodziejstwami wziętymi z algorytmu TWIN VQ. Dzięki temu 4- minutowy utwór w MP4, będzie miał objętość trochę ponad 1,5 MB (ten sam plik w MP3 ma ponad 3 MB), a jego jakość będzie taka, jak MP3. Nowy format już za chwilę zagości na naszych hadekach!

SUICIDE

PADY PRZEZNACZENIA

Proste, ale praktyczne. Lekkie, ale wytrzymałe... Joypady Destiny.

■ Producent: **Destiny**
■ Dystrybucja: **Manta, (022) 6435420**
■ Cena: **D:1 54.00 / D2: 69.00 / D3: 99.00**

Moda na pecetowe pady nadeszła wraz ze wzrostem popularności konsol. Początkowo były to proste „czteroprzyciskówki", które z biegiem czasu przerodziły się w dojrzałe, „ośmioprzyciskowe" (z możliwością programowania), przypominające konsolowe odpowiedniki.

Dziś tego typu joyów mamy na pęczki. Nie przeszkadza to jednak producentom od czasu do czasu wypuścić na rynek coś nowego, chociaż niekoniecznie innowacyjnego. Do takiej grupy z pewnością należy seria Destiny. Przyjrzyjmy się jej bliżej.

DESTINY D1

Jak wskazuje jedyneczka przed „D", jest to pierwszy (a co za tym idzie), najprostszy pad z całej serii. Jego stosunkowo niewielka liczba przycisków fire (tylko 4!), mały kształt i lekkość, pozwala wnioskować, iż został on stworzony z myślą o młodszej części graczy – tej lubiącej skakać swoimi wirtualnymi bohaterami na platformy, tudzież prać po pysku złych i okrutnych.

Model ten został bardzo dobrze wyprofilowany. Co ciekawe, nie opiera się go w standardowy sposób na śróddłoniu, tylko na palcach wskazujących (górna podstawa pada) i serdecznych (wgłębienia na tyle). Dzięki temu prawy kciuk ma łatwy dostęp do wszystkich, czterech przycisków. Dobrym rozwiązaniem okazało się także usunięcie krzyżyków i zastąpienie ich „kółkiem" pozwalającym na tak ważne w zręcznościówkach łagodne ruchy w 8 kierunkach. Całość dopełniają funkcje: HAT (rozglądanie się w trójwymiarowych grach), TURBO (czyli auto-fire) i RESET (kasowanie ustawień).

Czas rzec o tym, jak „Destiny D1" spisuje się w praktyce. Pad ten testowałem na „Wipeout 2097", „Colin McRae Rally" oraz „Mario 64". O ile w przypadku dwóch pierwszych tytułów możliwości joya nie sprostają wygórowanym wymogom (za mała liczba przycisków), o tyle w „M64" ogólne wrażenia są wprost genialne. **79%**

DESTINY D2

Drugi pad z serii „Destiny". W stosunku do starszego brata zmieniło się tu dużo, w zasadzie wszystko: począwszy od kształtu, rozmieszczenia przycisków, ich liczbie, osiągach, a kończąc na zastosowaniu w grach. „Destiny D2" wyposażony jest w 6 przycisków fire oraz 2 powielone (w „quake'owskim" slangu – zbindowane) mieszczące się na tyle pada pod palcami wskazującymi. Model wygodnie układa się w ręku, jest dobrze wyprofilowany, zaś guziki łatwo dostępne. Warto zaznaczyć, że kształtem przypomina PSX-owego odpowiednika.

Pad ten, zarówno jak wcześniejsza wersja, posiada funkcje HAT, TURBO oraz RESET. „D2" znajduje znacznie szersze zastosowanie w grach niż swój brat. „Wipeout 2097" i „Colin McRae Rally", w których granie na „D1" było wręcz niemożliwe, na „D2" nabierają nowego wymiaru (szczególnie „W2097"). Także gry sportowe i zręcznościówki wydają się idealnie dopasowanymi produkcjami pod ten pad. **89%**

DESTINY D3

Chociaż wygląda jak „D2", od strony technicznej jest zupełnie inny. „D3" został stworzony przede wszystkim z myślą o symulacjach i wyścigach. Kółko, które genialnie sprawdzało się w szybkich grach akcji, zastąpiono analogową gałką pokrytą gumką (dzięki temu palec się nie ześlizguje). Zmianom uległa także liczba przycisków – dwa zbindowane w „D2", są tu zupełnie oddzielnymi przyciskami. Oprócz tego na górnej podstawie pada pojawiły się 2 przepustnice – jedna spełnia ważną rolę w symulatorach lotu, druga zaś imituje kierownice w rajdówkach.

Jak już zaznaczyłem wcześniej, „D3" to pad dedykowany fanatykom wyścigów i symulacji. I TYLKO IM! Szybkie zręcznościowe wyścigi, czy gry wymagające wykazania się na płaszczyźnie podejmowania błyskawicznych decyzji i ruchów, lepiej zostawić „D2". **85%**

Testowanie padów przebiegło bezproblemowo i przyjemnie. Instalacja nie nastręcza żadnych kłopotów. Gdyby jednak ktoś miał problemy, w pudełkach z padami „Destiny D2/D3" znajduje się dyskietka-driver oraz instrukcja objaśniająca krok po kroku poszczególne punkty instalacji. Ergonomiczność, wytrzymałość, kompatybilność i praktyczność – na to głównie zwracałem uwagę podczas grania. Zastrzeżenia budzić może jedynie D1, którego skromna liczba czterech przycisków automatycznie wyklucza z nowszych gier, jak np. „NBA Live 99" czy „FIFA 99". Nie mniej jednak jest to genialny joypad do zręcznościówek i prostych strzelanin. **Groovy!**

NOWOŚCI

■ **Firma Intel zamierza wprowadzić na rynek pierwsze procesory wykonane w najnowocześniejszej technologii 0,18 mikrona. Oznacza to, że prawdopodobnie w tym roku pojawią się w sprzedaży procki taktowane zegarem 600 lub więcej MHz.**

■ **AMD, mimo iż odnotowała ostatnio straty, zwiększa swój udział na rynku procesorów i działa na nim coraz bardziej dynamicznie. Efektem owych działań jej wykupienie ok. 300 pracowników z upadającego działu produkcji procesorów Cyrix firmy National Semiconductor.**

■ **Abit rozpoczął, jako pierwszy na świecie, produkcję płyt dwuprocesorowych (BP6) z gniazdami Socket 370. Płyta jest oparta na chipie Intel BX, ma kontroler UDMA/66 i kilka bardzo interesujących rozwiązań.**

■ **Już niedługo (wg zapowiedzi Microsoftu, latem) ma się pojawić Windows 98 Second Edition. Wersja SE ma zawierać kilka nowych komponentów oraz Service Pack naprawiający zauważone przez użytkowników błędy.**



Dzisiaj mamy do wygrania dwa świetne joye.

KONKURS DESTINY II

■ Dzisiaj mamy do wygrania dwa świetne joye. Ich test i pochwały Piotresa mogliście przeczytać w poprzednim numerze „GK". Zapraszam więc do konkursu. Wystarczy tylko przeczytać zamieszczone poniżej pytanie i przysłać odpowiedź na kartce pocztowej z dopiskiem „KONKURS DESTINY II". Nazwiska szczęśliwych zwycięzców opublikujemy za dwa miesiące.

■ Pytanie: Jaki jest polski odpowiednik angielskiego słowa „DESTINY"?

Nagrody ufundowała firma MANTA z Warszawy, tel. (022)643–54–20.

■ ROZWIĄZANIE KONKURSU N64! Oto bardzo szczęśliwi zwycięzcy konkursu N64!

1. Kierownicę „G64 Stering Wheel" otrzymuje MARCIN KULECZKA z Kamieńca,
2. Pad „G64 Controller" otrzymuje ŁUKASZ KRYŃSKI z Ciechanowca,
3. „Tremor Pack LX4" otrzymuje MAREK DELEGA z Warszawy. Zwycięzcom gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

Wraz z Peterem Molyneux założył Bullfrog, kładąc podwaliny pod kilka z najlepszych gier wszech czasów - zarówno na PC, jak i na inne platformy. Niedawno został samodzielnym, związanym z branżą przedsiębiorcą, zajmującym się inwestowaniem i pomaganiem innym zespołom projektanckim, w tym grupie Lost Toys, która wydzieliła się z Bullfrog. Pytamy go o jego wielkie idee...

LES EDGAR

ROZMAWIAŁ: KIERON GILLEN

Właśnie zdystansował się Pan od minionych 12 lat pracy, w tym od takich legend jak seria „Populous" czy „Theme Park". Jakie to uczucie?
Wspaniałe. To naprawdę ciekawe mieć szeroki zakres spraw do wyboru.

Więc teraz to ludzie zabiegają o kontakt z Panem, a nie na odwrót?
Tak. Myślałem, że inaczej na odwrót, ale chętnych jest więcej niż potrzeba. Jestem szczęśliwy, że mam wybór, w związku z czym zamierzam być bardzo wybredny. Jak już wiecie, zainwestowałem w Lost Toys.

Co szczególnie zachęciło Pana do Lost Toys?
To niepowtarzalna grupa. Glenn (Corpes - programista) był pracownikiem numer dwa lub trzy w Bullfrog i był mózgiem wielu gier tej firmy. Przede wszystkim to on zainspirował powstanie gry „Populous" - nigdy by się ona nie pojawiła, gdyby pewnego sobotniego poranka nie bawił się on niewielkim engine 3D. Jeremy (Longley - programista) ma niesamowite zasoby energii. A Darran jest naprawdę fantastycznym artystą. To co ich łączy, to ogromny talent i umiejętności, ale tak naprawdę liczy się jedynie fakt, że są wspaniałymi kumplami, którzy lubią wyskoczyć sobie wspólnie do pubu. Jest to naprawdę niezwykle istotne - jeśli nie można z kimś lepiej się zapoznać, to współpraca z nim na pewno nie będzie udana.

W ciągu ostatnich kilku lat widzieliśmy niesamowitą liczbę grup wydzielających się z większych zespołów projektanckich. Chociaż wielu z nich się udało, bywały doniesienia o problemach związanych z tzw. „gwiazdorstwem", które w znacznym stopniu ograniczały ich efektywność. Jak według Pana poradzi sobie z tym Lost Toys?
Dopóki to ja jestem gwiazdą, wszystko jest w porządku. W ogóle nie mam z tym problemów.

Ale tak na poważnie...
Tego się nie da uniknąć. Ale chłopaki z Lost Toys dobrali się jak w korcu maku i nie sądzę aby pojawiły się tu problemy związane z konfliktem charakterów. Zgadzam się, że w innych grupach, bywa to dosyć destrukcyjne... ale silna osobowość jest potrzebna. Ktoś musi być rzecznikiem. Jeśli prasa rozmawia z wieloma różnymi ludźmi w firmie, to po prostu otrzymuje się mylne komunikaty. A potrzebny jest spójny obraz tego, jacy jesteśmy. Ale dla rozmaitych ludzi fajnie jest znaleźć się w świetle jupiterów, a w Bullfrog nie zdarzało się to często...

To fakt. Peter Molyneux zdecydowanie był publicznym obliczem Bullfrog.
Peter to bardzo silna osobowość ze skłonnością do niezamierzonego usuwania w cień wszystkich innych. Ma to swoje dobre i złe strony. Dzięki temu Bullfrog znalazł się na pierwszym planie, ale osoba Petera przyćmiewała inne na tyle, że nie miały swoich przysłowiowych „pięciu minut" chwały. Niestety, gier nie można pisać kolektywnie. Potrzebny jest ktoś, kto poprowadzi projekt w określonym kierunku... Problem w tym, że musi to być ciągle ta sama osoba. Pomiędzy trzema założycielami Lost Toys jest wystarczające zróżnicowanie, aby każdy z nich zaczął własną grę.

Żeby zaprezentować swą własną wizję?
Uważam, że tak. Od razu w grze będzie można zobaczyć umiejętności każdego z nich, bez konieczności kierowania nimi przez kogoś innego.

A więc... jaka jest ich aktualna wizja?
Prostota rozgrywki. Powrót do dawnych wartości rozgrywki, zamiast próby zrobienia czegoś straszliwie skomplikowanego, z dwoma milionami poziomów. Jest to potrzebne, aby w grę mogły grać nawet dziewięciolatki. Glenn zawsze był wielkim fanem gier na automatach. A „Tetris" jest według niego grą idealną, ze względu na czystość rozgrywki.

I Pan się z tym zgadza?
Wierzę, że jeśli chcemy, żeby tatusiowie i mamusie grali w gry razem ze swymi dziećmi, to trzeba to jak najszybciej zrobić. Wystarczy popatrzeć na to w co grają ludzie w biurach - pasjans „Solitaire", „Saper" i tego typu rzeczy. Jednak przemysł produkujący gry ma skłonność do patrzenia z góry na tego rodzaju gry. Pierwsza propozycja Lost Toys pokaże, że prosta rozgrywka, proste mechanizmy i prosty interfejs mogą po połączeniu dać przewspaniałą grę i to w dodatku taką, która odniesie sukces.

A jaka jest natura Pana obecnych kontaktów z Bullfrog?
Zyskowna.

To budzi zazdrość u dziennikarzy!
Osobiście nie robię tego dla forsy. Robię to, bo bardzo trudno jest odejść od czegoś, z czym było się tak blisko przez dziesięć lat. Nie chciałem tego robić. Nie podobał mi się pomysł, że mam być jeszcze jednym pracownikiem odchodzącym z zadrą w sercu, ponieważ firma Bullfrog była mimo wszystko wspaniałym miejscem.

Pana powiązania z EA są opisywane jako „konsultant EA odpowiedzialny za wykorzystywanie możliwości na rynkach dalekowschodnich". Zachodnim grom notorycznie nie udaje się odnieść sukcesu na Wschodzie. Natomiast grze „Populous" to się udało. Co Pana zdaniem twórcy gier robią źle?
Jeśli chodzi o Japonię, to kluczową sprawą jest to, że tam nie jest istotne szybkie klikanie. Nie



Les jest szczególnie zadowolony ze swego wczesnego zakupu Volkswagena Chrabąszcza rocznik 2010.

„Wydawcy muszą zmienić sposób prowadzenia interesów, żeby wykorzystać zalety Internetu. Kiedy ludziom będzie już wygodniej płacić przez Internet, będzie można zacząć pobierać opłaty za dodatki. Kupowanie dodatków za odpowiednio drobne kwoty jest naprawdę dobrym pomysłem”.

[redacted]

jest też ważny doskonały graficznie pomysł. Natomiast bardzo ważne jest to, żeby grę się dało pokonać na wiele różnych sposobów. Dla japońskiej publiczności to jest najistotniejsze. Przykładowo, kiedy byłem w Bullfrogu, próbowaliśmy eksperymentalnie stworzyć grę w stylu Bullfrog, ale napisaną całkowicie w Japonii. Nazywała się „Theme Aquarium”. Kiedy się na nią patrzyło nie wyglądało to specjalnie interesująco, bo pozornie nie ma nic szczególnie interesującego w pływających w kółko rybkach. Ale w grze było tysiące opcji... Odniosła ona wielki sukces, ale nie wierzę, żeby mogło to kiedykolwiek zadziałać w Europie lub Stanach Zjednoczonych.

Jak więc zabrałby się Pan do przerzucania pomostów nad tą przepaścią kulturową?
Co by było, gdyby wziąć grę zaprojektowaną tutaj, w Bullfrog, a następnie dać ją do napisania w Japonii przez japońskiego producenta? Zapoczątkowałem ten proces i nie jestem zbytnio przekonany, czy przyniesie on efekty, właśnie z powodu różnic kulturowych. Jednakże jeśli to zadziała, możemy mieć nadzieję ujrzenia gry, która będzie się dobrze sprzedawać na obu terenach, a może także w Stanach. Co jest zupełnie inną historią...

Po obejrzeniu Pańskiego samochodu muszę zapytać, czy jest Pan wielkim fanem „Sędziego Dredda”?
Faktycznie, jestem... czasopisma o tym tytule. Nie uważam, żeby film mu zbytnio dorównywał. We wczesnych latach Bullfrog, dla każdego pracownika ukazanie się numeru „2000 A.D.” było oznaką końca tygodnia. I chociaż lubię „Sędziego Dredda”, to wolałem „ABC Warriors” (fantastyczny zespół z odległej przyszłości, złożony ze społecznie nieprzystosowanych robotów).

Kto był Pana ulubieńcem?
Lubiłem ich wszystkich. Żaden z nich nie wybijał się ponad pozostałych. Podobał mi się sposób, w jaki razem pracowali. To zdumiewające, jak wielki wpływ miała „2000 A.D.” na grupy projektanckie w tych wczesnych latach... i to nie tylko w Bullfrog. Wszyscy to czytali.

Jeśli dobrze poszukać, to z pewnością da się ten wpływ zauważyć w wielu grach.
Jasne, że tak! Poczynając od „MechWarrior”...

Często wspominał Pan o przedsięwzięciu czysto internetowym. Czy może Pan powiedzieć o tym coś więcej?
Bardzo mnie interesuje pomysł, żeby... (przerywa) Niewiele brakowało żebym powiedział „żeby całkowicie wyeliminować wydawców”, ale powiedzenie czegoś takiego nie byłoby zbyt poprawne polityczne. Jednak wydawcy muszą zmienić sposób prowadzenia interesów tak, by wykorzystać zalety Internetu. Innym aspektem jest to, że kiedy ludziom będzie już wygodniej płacić przez Internet, będzie można zacząć pobierać opłaty za uzupełnienia i dodatki. Niekoniecznie kupowanie samej gry, ale kupowanie dodatków za odpowiednio drobne kwoty jest naprawdę dobrym pomysłem.

Czy zechciałby to Pan rozwinąć?
Tak naprawdę to nie mam ochoty płacić 50 funtów za grę. Szczerze mówiąc to zbyt drogo. Ale nie zastanawiałbym się nad wydaniem pięciokrotnie niższej kwoty. Psychologicznie wydaje się to uzasadnione. Tyle kosztuje CD albo kaseta wideo. Niestety, obecnie na naszym stosunkowo ograniczonym rynku nie da się pokryć stale rosnących kosztów opracowania gry ceną 10 funtów...
Więc może dałoby się sprzedawać ją w tej cenie - a wielu ludzi byłoby bardzo zadowolonych z produktu podstawowego. Natomiast inni mogliby zechcieć ją ulepszyć poprzez dodawanie kolejnych kawałków i gdyby to były względnie małe kroczki, na przykład funt lub mniej, mogłoby nie być kłopotów z zakupem przez Internet, gdy użytkownikowi będzie potrzebny poradnik strategiczny lub lepsze uzbrojenie. Szczególnie, jeśli jest trzecia nad ranem, a ktoś nie może przejść przez szczególnie zawikłany poziom.

Obecnie widoczne są dwa sposoby podejścia do gier on-line. Jednym z nich jest droga niewiarygodnie szybkiej akcji, na wzór „Unreal Tournament”. Drugim jest trwały świat gry, jak „Ultima Online”. Jak Pan ocenia obie z nich, a może jest jeszcze miejsce na coś więcej?
Zdecydowanie jest jeszcze miejsce na coś innego, ale ja wolę realny świat. Niekoniecznie szukałbym „Ultima Online”, ale będzie on trwały na taki sam sposób.

Jednym z problemów z taką grą jest to, że przestaje ona przyciągać przypadkowych klientów. Zarówno „Ultima Online”, jak i „Everquest” są rozgrywkami niesamowicie analitycznymi, wymagającymi wiele czasu. Czy proponuje Pan trwałą rozgrywkę, która byłaby bardziej przystępna?
Jeśli popatrzycie na coś w stylu „SimCity”, to dojdziecie do wniosku, że nie ma ona w sobie czegoś takiego co ma do zaoferowania zatwardziałym graczom np. „Ultima Online”. Gry, które przyniosły Bullfrog nie tylko sławę, ale i sukces finansowy, to „Populous”, „Theme Park” i być może „Magic Carpet”. „Theme Park” nie schodzi z list bestsellerów od czasu jego wydania. Wymieniłem te gry z paru powodów: są bardzo przystępne, tematyka jest natychmiast rozumiana, gra w nie wiele dziewcząt, a nawet mama i tata. O ile „Theme Park” skupia się na zbyt wąskim wycinku, to podobna do niego gra z różnymi tematami może być trwała. Popatrzcie na nową grę Maxis...

„The Sims”. Dosyć zabawna, miałem o niej wspomnieć.
To doskonały pomysł! Jeśli będzie prawidłowo wykonany, to może okazać się prawdziwą bombą. Pamiętacie „Little Computer People”? Jest wspaniała! Dlaczego nie zrobią jeszcze czegoś takiego? Gdyby poświęcić na to odpowiednio dużo czasu, to byłoby to bliskie rzeczywistości. Właśnie coś takiego bardziej przypomina ten rodzaj trwałego świata, o którym ja myślę.

Spędził Pan w branży 14 lat, jednak ciągle Pan szuka nowych wyzwań. Czy trudno jest nie ulec znużeniu? A może Pan już uważa się za zmęczonego?
Wszystko zmienia się w takim tempie, że zawsze jest coś nowego i ekscytującego. Mówiąc to i wracając na chwilę do Lost Toys, kiedy patrzę na ich grę, która pod pewnymi względami jest retro, w dalszym ciągu nie czuję się znużony i nie myślę „przecież to już było”. Bo jest w tym coś nowego, a ich entuzjazm czyni z gry coś specjalnego. I nie tak bardzo zwracam uwagę na konkretną firmę, w której pracuję, tylko na ludzi. A ludźmi nigdy nie można się znużyć.

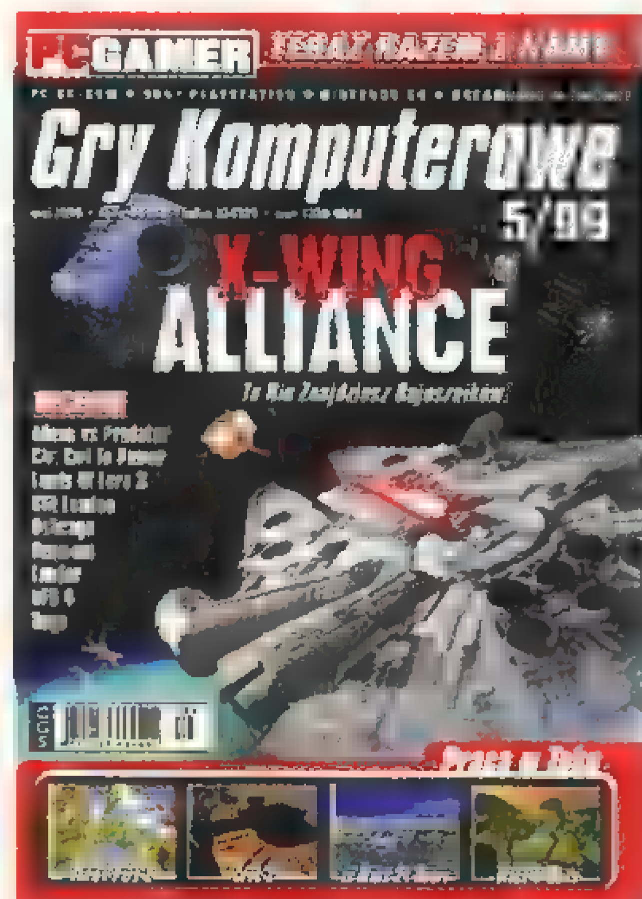
Dziękuję Panu za rozmowę.

PROFIL: LES EDGAR

Zasłyszane w pubie

Kiedy nie wspomaga nowych firm, nie nawiązuje kontaktów z EA albo nie tworzy gier przerzucających mosty między Wschodem i Zachodem, Les Edgar ma kilka innych zainteresowań, które jakoś udaje mu się wcisnąć w normalny cykl dobowy.

- Jest właścicielem pubu, chyba najnowocześniejszego w całej Anglii. Każde ze stanowisk jest podłączone do Internetu, co pozwala personelowi ściągać informacje dla kibiców.
- Prowadzi własną farmę, która wkrótce ma stać się ekologiczna
- Rozważa wybudowanie hotelu.
- Posiada jedno z dwóch stad szwajcarskich krów, jakie znajdują się poza ich ojczyzną. Jest to najstarsza z istniejących ras, z której otrzymuje się mięso i mleko o legendarnej jakości. Hurra!



GK 5/99 Porady: Alpha Centauri [2], Thief [3], Tomb Raider 3 [5], Return To Krondor [1] **Cena 4.99**



GK 4/99 Porady: Alpha Centauri [1], Thief [2], Fallout 2 [3], Tomb Raider 3 [4] **Cena 4.99**



GK 3/99 Porady: Thief : The Dark Project [1], Gangsters, Fallout 2 [2], Tomb Raider 3 [3] **Cena 4.99**



GK 2/99 Porady: Settlers 3, Colin McRae Rally [3], Fallout 2 [2], Tomb Raider 3 [2] **Cena 4.99**



GK 1/99 Porady: Populous 3, Colin McRae Rally [2], Grim Fandango, Tomb Raider 3 [1] **Cena 4.99**



GK 12/98 Porady: Hopkins FBI, Nightlong, Colin McRae Rally [1], Dune 200 [2] **Cena 3.99**



GK 11/98 Porady: X-Files, Final Fantasy 7 [3], Dune 2000 [1] **Cena 3.99**



GK 10/98 Commandos, Unreal [2] Sanitarium, Journament Project 3, Final Fantasy 7 [2], **Cena 3.99**



GK 9/98 Porady: Might & Magic VI, Final Fantasy 7 [1], Unreal, MK Mythologies [2] **Cena 3.99**



GK 8/98 Książe i Tchórz, Die By The Sword, Quake 2, StarCraft [3], MK Mythologies [1] **Cena 3.99**

NUMERY ARCHIWALNE

JAK ZAMAWIAĆ

Dokonaj wpłaty na poczcie lub w banku (blankiet, dostaniesz go na miejscu) odpowiednią kwotę pieniędzy na rachunek bankowy:

Computer Graphics Studio, PKO BP XII O/W-wa, nr r-ku 10201127-314295-270-1
Koniecznie na odwrocie blankietu (miejsce na korespondencje) napisz wyraźnie czego dotyczy Twoje zamówienie np. GK nr 2/99 i podaj jeszcze raz swój adres.

Ile to kosztuje? Zamawiając jeden lub dwa numery płacisz według cen detalicznych. Przy zamówieniu trzech i więcej numerów płacisz **3 zł** za numer w zwykłej edycji lub **5 zł** za numer **w edycji z płytą CD**. Do tego należy jeszcze doliczyć jednorazowo **2 zł** kosztów wysyłki za jeden lub dwa numery, a **3 zł** jeśli zamawiasz trzy lub więcej.

Termin realizacji zamówienia wynosi do 30 dni.

W redakcji znajdują się również starsze numery pisma „Gry Komputerowe".



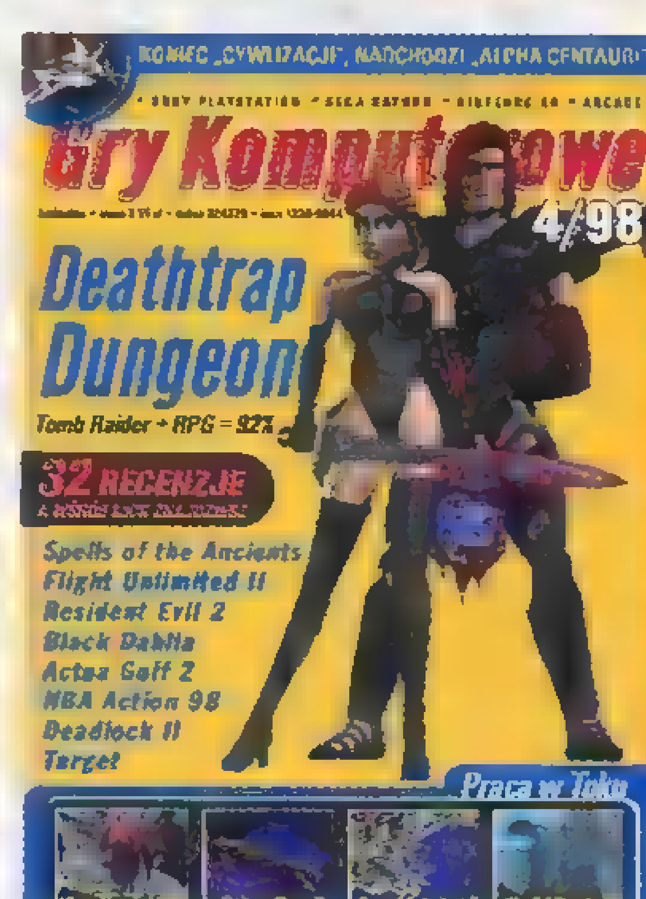
GK 7/98 Porady: Mysteries Of The Sith [2], Reah, Resident Evil 2 [2], StarCraft [2] **Cena 3.99**



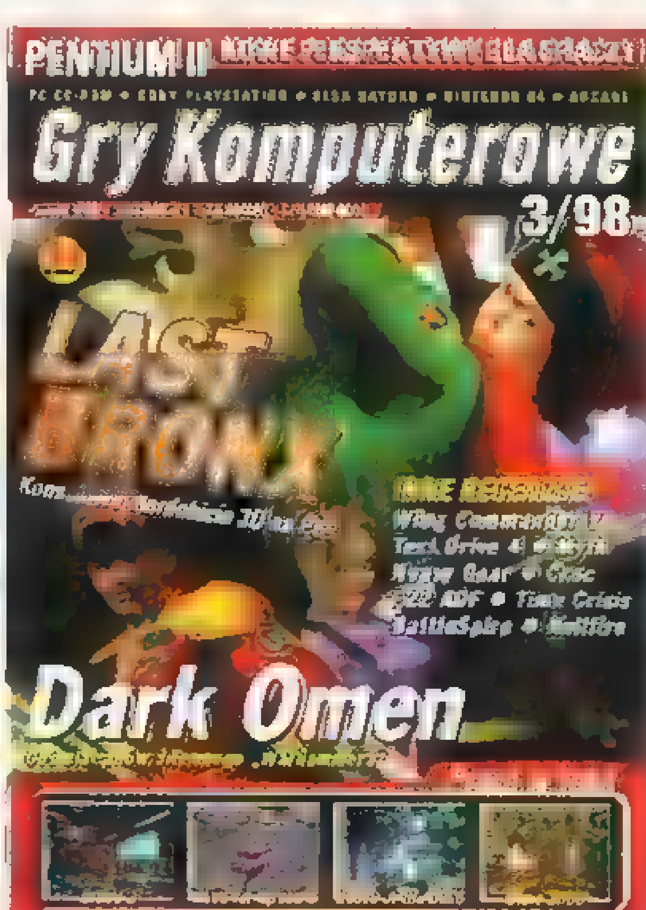
GK 6/98 StarCraft [1], Jack Orlando, Mysteries Of the Sith [1], Rebellion, Resident Evil 2 [1] **Cena 3.99**



GK 5/98 Porady: Black Dahlia, Blade Runner, Sub Culture, Zork Grand Inquisitor, TA [3] **Cena 3.99**



GK 4/98 Porady: Tomb Raider 2 [3], Total Annihilation [2], Wing Commander V, I-War **Cena 3.99**



GK 3/98 Tomb Raider 2 [2], Total Annihilation [1], Monkey Island 3, Imperium Galactica **Cena 3.99**



GK 12/97 Porady: Dark Colony [2], X-Com: Apocalypse [3] **Cena 3.99**



GK 11/97 Porady: Smocze Historie, Dark Colony [1], X-Com: Apocalypse [2] **Cena 3.99**



GK 10/97 Porady: X-Com: Apocalypse [1], X-Wing vs TIE- Fighter [3] **Cena 3.50**

PROMOCJA! Na Egzemplarze z Płytą CD 5 zł ZA 1 EGZEMPLARZ*
* Dotyczy zamówienia trzech lub więcej numerów

PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA **GK #7/99** ■ WERDYKT **93%** CZĘŚĆ PIERWSZA

HIDDEN & DANGEROUS

TIPS & TRICS

■ ACTUA TENNIS
Wpisz następujące kody w menu głównym:
morespeed - więcej odbić
bigballs - duże piłki
selfimportant - duże głowy

Proszę zamknąć te cholerne drzwi! No, wreszcie... Nasz ośrodek przygotował Panów do wykonania powierzonych im zadań, ale chyba nie mieliście w planie zajęć z savoir... Niech Pan przestanie potrząsać tymi zawleczkami!!! Cholerna grupa... pewnie pojedziecie po pierwszej misji na długie wakacje, co...? Do Buchenwaldu!

Spocznij! Dziś zaczniemy prezentację najnowszego dzieła naszych południowych sąsiadów. Czas odkurzyć zawieszone w szafach mundurki pamiętające jeszcze doskonałego „Commandosa" i przetrzeć sztylet szmatką.

Europa znowu nas potrzebuje! Jako dowódca czteroosobowej grupy uderzeniowej, masz za zadanie przeprowadzić podległych Ci ludzi przez zawiłości i niespodzianki, czekających nań kolejnych kampanii. Nie licz na szczęście, tylko na swe umiejętności. A tych ostatnich nabędziesz tylko z nami. Na początku stajesz przed trudnym wyborem ludzi do Twojego zespołu uderzeniowego. Masz tylko osiem miejsc w składzie, więc przyjdzie Ci dokonywać najistotniejszych wyborów już na wstępie. Skład zespołu nie zmienia się do końca kampanii - pamiętaj o tym! Jeśli podczas wykonywania jakiejś misji ktoś ustrzeli Twojego gieroja, będzie można po wyjściu z niej dokoptować kogoś z rezerwy. Ale pamiętaj o jednym - martwi nie wracają! Gdy wreszcie zdecydujesz się wesprzeć biednych, ustrzelonych przez wehrmachtowskie „flaki" pilotów strąconego Lancastera, zostaniesz zmuszony do wyboru odpowiedniego...

EKWIPUNKU

To już reguła przed każdą kampanią. Mając określoną ładowność samolotu i pojemność spadochronowych pojemników na sprzęt, musisz zdecydować się na wybór optymalnego oprzyrządowania. Trzeba podzielić cały dostępny sprzęt na następujące kategorie:

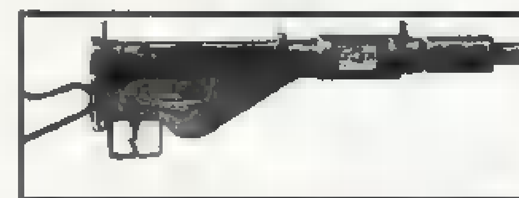
A. Broń lekką (osobistą i maszynową)
B. Broń zespołową (ciężką maszynową i przeciwpancerną)
C. Środki wybuchowe
D. Dodatkowe wyposażenie



A. BROŃ LEKKA



Pistolet Colt Mk 1911
Broń podręczna o niezłej sile ognia (kaliber 11 milimetrów!). Jej użycie zobligowane jest jednak chyba tylko brakiem „pestek" w innym sprzęcie. Całkiem poręczny, nie zajmuje zbyt wiele miejsca, ale jego praktyczność jest problematyczna. Mierzyć tylko w głowę!

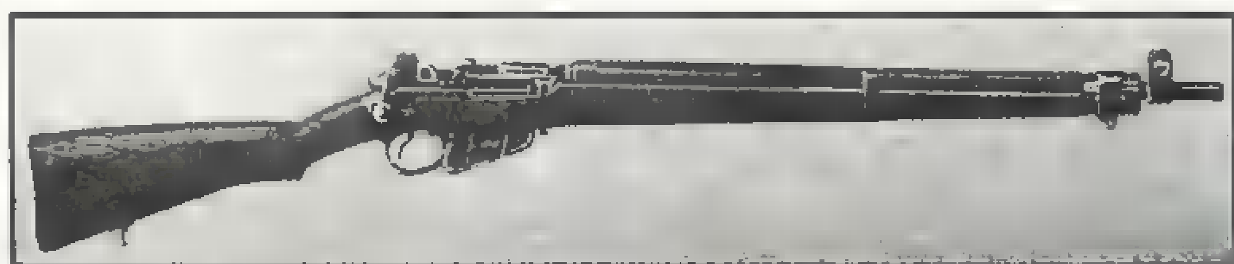


Pistolet maszynowy Sten
Podstawowa broń drużyn piechoty specjalnej i oddziałów zwiadu. Jej wielkim atutem jest mała masa i spora szybkostrzelność. Doskonała w obronie i ataku przy małych dystansach. Najlepsza do walki w zwarciu w terenie zabudowanym, gdzie dystanse na jakie prowadzi się ogień są małe. Jej wadą w porównaniu z bronią zdobyczną wroga jest mniejsza przebijalność i ograniczony zasięg. Broń niemiecka jest jednak cięższa.

Karabin Johnson M-41
Podstawowa broń strzelecka alianckiego piechura, dostosowana do wymogów oddziałów specjalnych - skrócona lufa, mniejsza masa. Doskonała do prowadzenia walki na dłuższe dystanse, ale brak zamka automatycznego (to tylko półautomat) i lepszego systemu celowania powoduje, że używana jest tylko w otwartym terenie. Potrzeba częstego przeładowania

i masa (mimo wszystko!) powodują, że oddziały specjalne sięgają po nią tylko wtedy, gdy zajdzie taka potrzeba.

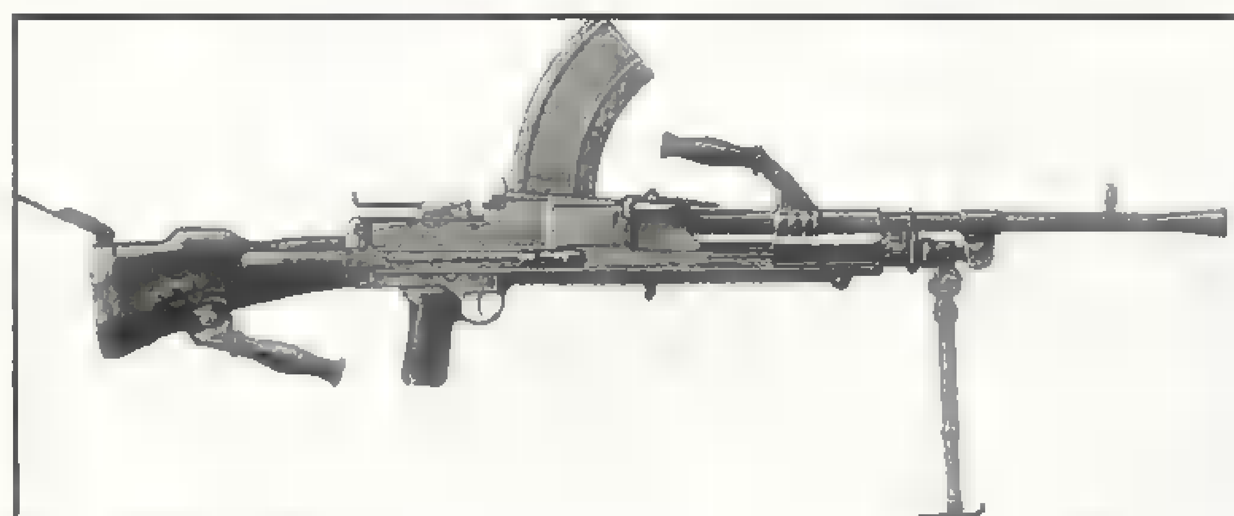
Lee Enfield Mk4
Coś dla sokolookich i wytrwałych, którym nieznane jest pojecie „zszarganych nerwów". Ta doskonała



broń snajperska była rozwinięciem karabinu piechoty z początku wieku! Zamontowany tutaj celownik snajperski daje nam możliwość skutecznego prowadzenia ognia do jakichś 400-450 metrów bez potrzeby zbliżania się do wroga. Jedynym minusem tej arcydokładnej broni jest mała pojemność magazynka (5 „pestek"). Cała reszta to marzenie każdego snajpera z II wojny światowej.

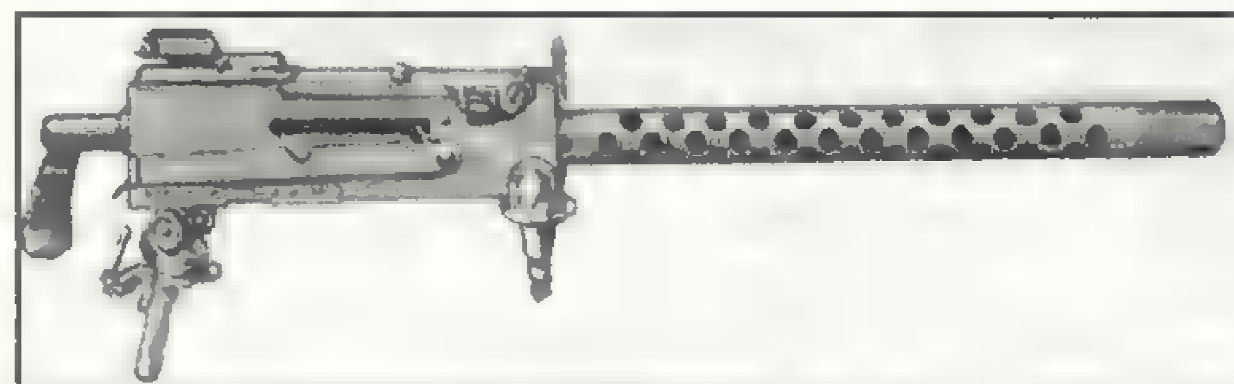
B. BROŃ ZESPOŁOWA

1. Karabin maszynowy Bren
To doskonałe rozwinięcie czeskiego rkm-u przyjęto się w armii brytyjskiej pod koniec lat trzydziestych, a



trudy wojenne udowodniły słuszność podjętych decyzji. Może być obsługiwana tylko w pozycji leżącej (wielka celność) i zajmuje obie ręce strzelca. Jej wadą są: mała pojemność magazynka (30 sztuk) i masa, która czasami zbytnio ogranicza możliwości ładunkowe żołnierza. Generalnie jej szybkostrzelność i siła ognia są wyśmienite i jako broń wsparcia drużyny, Bren spisuje się doskonale.

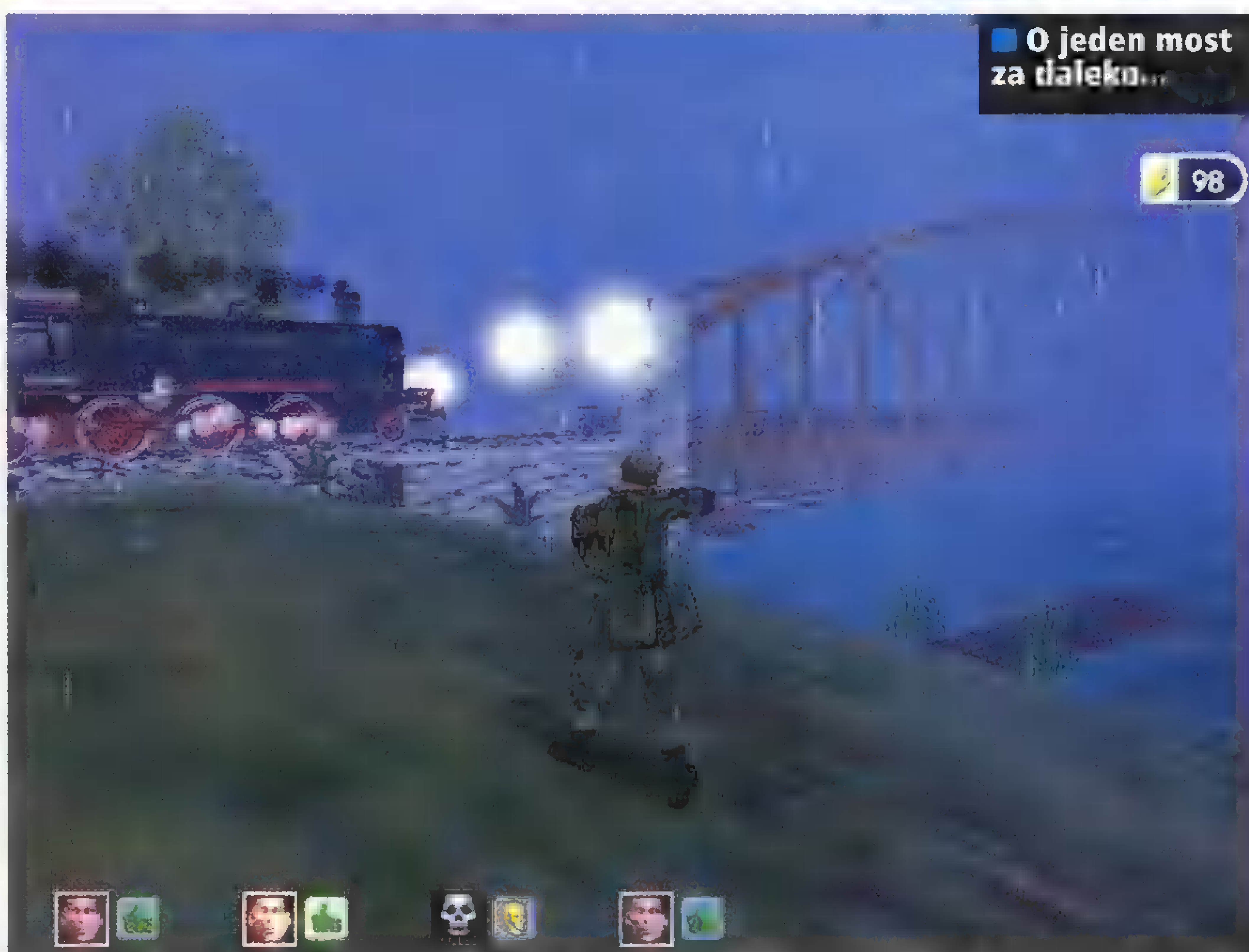
2. Karabin maszynowy Browning
Rozwinięcie amerykańskiej konstrukcji broni maszynowej przeznaczonej dla lotnictwa i wojsk pancernych. Masa broni (ponad 14 kg!) czyni ją największą zabawką maszynową w tej grze. Jej największym



atutem jest szybkostrzelność i zasilanie z taśmy, co przy próbie powstrzymania dużego kontrnatarcia wroga decyduje o powodzeniu operacji. Prezentowana tutaj wersja to „pancerne" rozwinięcie tej ciężkiej broni.



3. Bazooka
Prawdziwy postrach Panzerwaffe. Pierwszy skonstruowany przez aliantów i stosowany na wielką skalę granatnik przeciwpancerny zbudowany na bazie pocisku rakietowego z głowicą chemiczną. Jego wielką zaletą jest gigantyczna moc wystrzeliwanych pocisków, zdolna powstrzymać niemieckie czołgi, transportery opancerzone czy wreszcie niszczyć „łatwopalne" budynki. Minusy? Zbyt duża masa, zero szybkostrzelności i niedokładny system namierzania. Na załączonym obrazku macie pokazany pokrewny bazooce PIAT.



O jeden most za daleko...

C. ŚRODKI WYBUCHOWE

1. Ładunek zegarowy
Podstawowa zabawka przy usuwaniu wrogich konstrukcji. Zapalnik czasowy daje nam do półtorej minuty na opuszczenie strefy rażenia. Klasyczny niczym bagnet.

2. Mina przeciwpiechotna
Ciężka, jednorazowa i skuteczna przy lżejszych obiektach zmechanizowanych. Jej wydolność bojowa wzrasta wraz z możliwością podłożenia jej przy wrażych barakach. Jeśli lubicie jatki...

3. Mina przeciwpancerna
Młodsza siostrzyczka wyżej wymienionej. Polecam ją przy próbach zniszczenia ciężkiego, gąsienicowego pojazdu wroga. Oczywiście jest jeszcze bardziej śmiercionośna niż poprzedniczka.

4. Granaty ręczne
Najczęściej typ Mills No 36. Brytyjska zaczepna „cytrynka" z wbudowanym pięciosekundowym opóźniaczem umożliwiającym bezpieczny odskok. Mała, poręczna i dająca wielki efekt. Dwie-trzy „cytrynki" potrafią rozłupać nawet pancerny wagon kolejowy, a jedna czołg.

D. DODATKOWE WYPOSAŻENIE

Nóż FS
A właściwie sztylet Fairbarn&Sykes powstał na potrzeby sił specjalnych, które wcześniej masowo przerabiały bagnety od karabinów Lee Enfield. Nóż jak nóż - sposób użycia i parametry zna każdy.

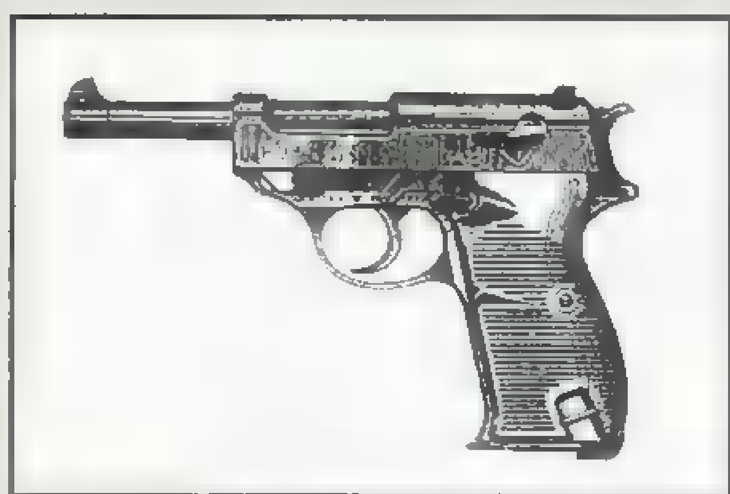
Lornetka polowa
Ten najbanalniejszy dodatek do pakunków oficera da nam szansę wcześniejszego dojrzenia przeciwnika. Pierwszy go zobaczysz? Masz 50% sukcesu w garści.

Sprzęt zdobyczny
Dzięki możliwości podnoszenia i używania broni wroga (po zabitym przeciwniku) rosną nasze szanse

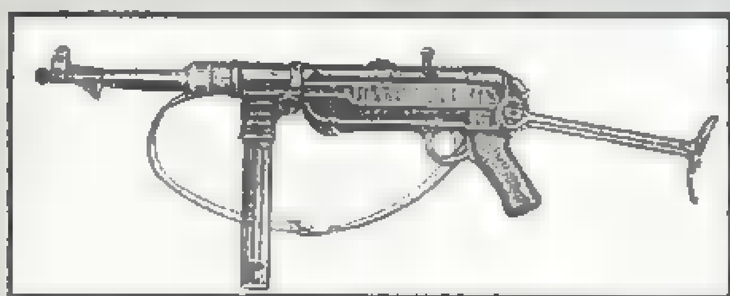
NIECO HISTORII

Gdy w Niemczech formowały się pierwsze oddziały spadochronowe, w pobliskim ZSRR istniała już wielka armia powietrzno-desantowa, której dowódców rozstrzelano w 1934 i 1937 roku. W 1936 roku po raz pierwszy na oficjalnej paradzie przed Hitlerem maszerują oddziały spadochronowe, a przyszli alianci zachodni traktują spadochron jako środek przeżycia zestrzelonego pilota. Wszystko zmienia się w 1940 roku, klęska Francji , a potem wielkie zmagania w Afryce wymuszają na Brytyjczykach stworzenie oddziałów specjalnych, których atutem ma być zaskoczenie i profesjonalizm. Ludzie Stirlinga (tzw. oddolna inicjatywa) tworzą pierwociny SAS- u i zaczynają szkolić ochotników do wykonywania zadań na zapleczu wroga. Niemcy tworzą Dywizję Specjalną Branderburg - jednostkę uderzeniową Abwehry. W „Hidden & Dangerous" z pewnością zmierzycie się z najlepszymi z najlepszych. A może...

na przetrwanie nawet wtedy, gdy nie mamy złamanego... noża przy sobie. Oto najczęściej znajdywane gadżety:



• Pistolet P-38 Walther
Podstawowe wyposażenie oficerów Wehrmachtu. Dość lekki i poręczny, ale nie ma nawet połowy siły ognia Colta M1911. Brać tylko w wyjątkowych przypadkach.
Kaliber: 9mm.
Masa: 0,9 kg
Pojemność magazynka: 8 nabojów
Ogień skuteczny: 100-120m.



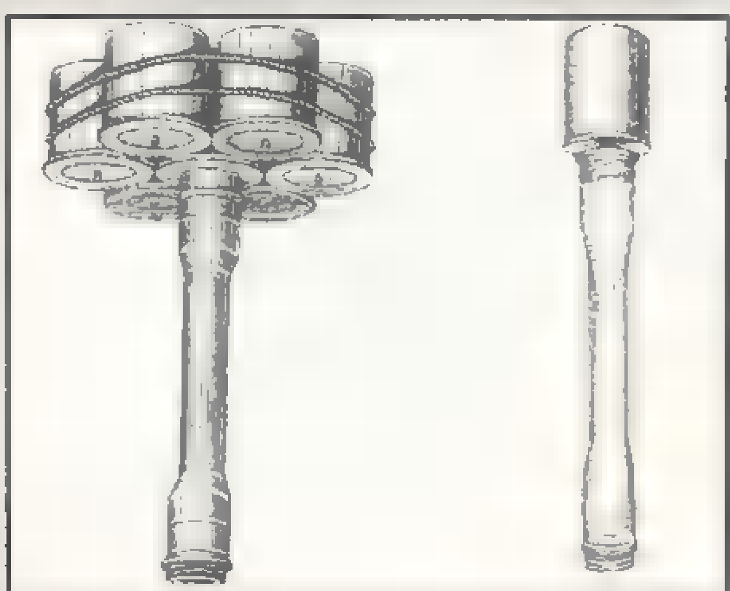
• Pistolet maszynowy MP-38/MP-40 (schmeisser)
Najpopularniejsza broń maszynowa Wehrmachtu. Nieco cięższa od Stena, ma jednak większą siłę ognia i zasięg. Szczerze polecam wszystkim członkom zespołu, tym bardziej, że z jej zdobyciem nie powinno być kłopotu.
Kaliber: 9mm.
Masa: 4,7 kg
Pojemność magazynka: 32 naboje
Ogień skuteczny: 200m.



• Karabin 98 (Mauser wz. 1898)
Najpopularniejsza broń strzelecka armii niemieckiej, szeroko eksportowana przed wojną (m.in. do Polski). Nikt do dziś nie wymyślił bardziej prostego i bezproblemowego zamka karabinowego. Dość poręczna, cieszyła się wielkim wzięciem i bezawaryjnością w użyciu. W grze występuje jako karabinek snajperski - brać, gdy tylko nadarzy się okazja.
Kaliber: 7,9mm.
Masa: 4,5 kg
Pojemność magazynka: 5 nabojów
Ogień skuteczny: 800m (bezwzgl. do 2000m!)



• Karabin Maszynowy MG-34
Nie można go niestety zabrać ze sobą, gdyż jest montowany na stanowiskach stałych (wieże, pozycje obronne), tym niemniej warto o nim wspomnieć, gdyż ma wielką siłę ogniową i można go wykorzystać po zdobyciu pozycji wroga. Zasilany z taśmy lub magazynka z 75 nabojami, jest doskonałym przykładem niemieckiej perfekcji.
Kaliber: 7,9mm.
Masa: 12 kg (podstawą uniwersalną ok.33 kg)
Pojemność magazynka: 75 nabojów lub taśma
Ogień skuteczny: 2000m.



• Granat ręczny M-24
Popularnie zwany „tłuczkiem do kartofli". Jego charakterystyczny kształt dawał możliwość bardzo celnego rzucania i łatwego transportu. Nie ma opóźniacza eksplozji (w rzeczywistości miał; 4-5 sek.). Polecamy na uzupełnienie stanów wyposażenia w czasie misji. Doskonała zabawka.
Masa: 0,5 kg
Promień rażenia: ok.15m.



KAMPANIA IRON SWARM

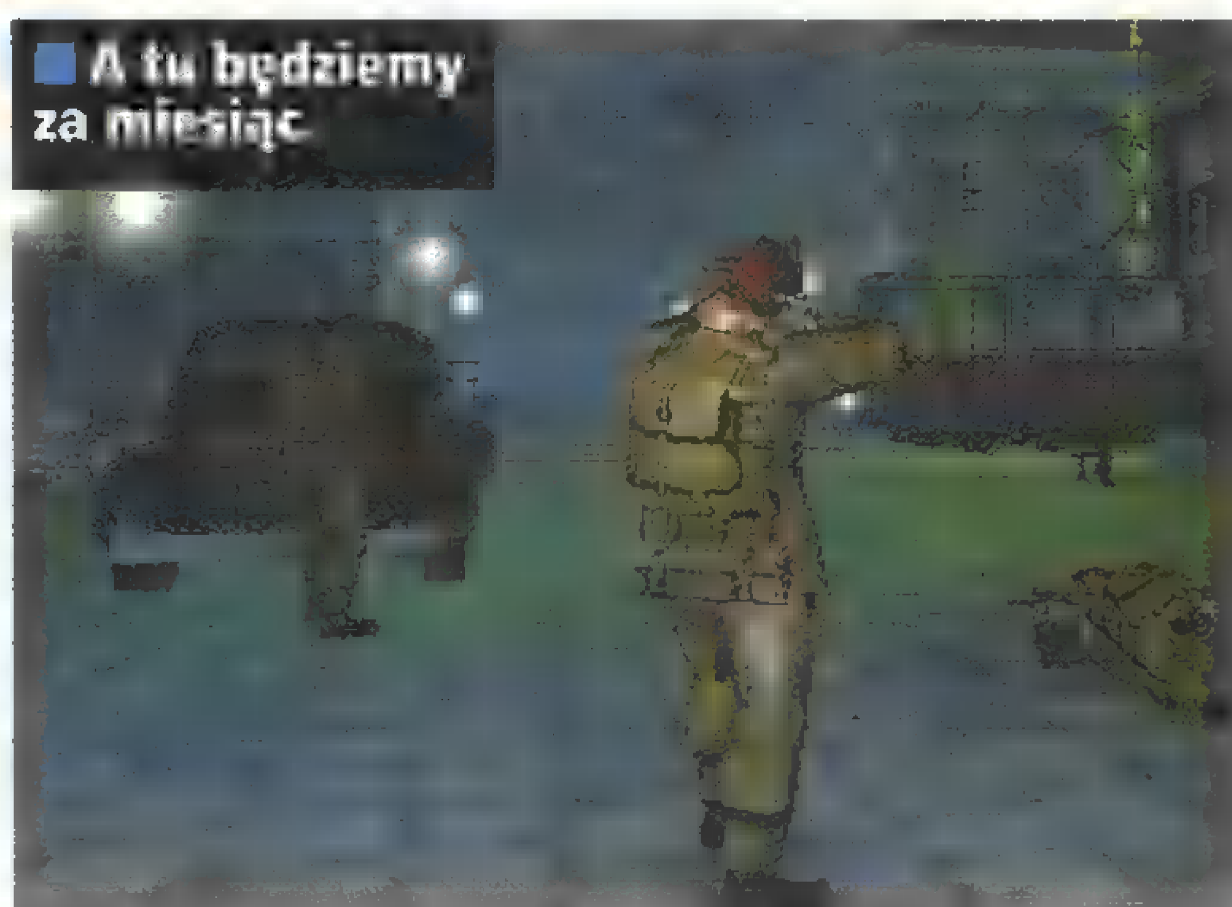
Włochy, 05.07.1942
- Witam Panów - Przysadzisty pułkownik z lekka stuknął drzwiami i usiadł naprzeciwko. - Mam złą i dobrą wiadomość. Od której zacząć?.
W zasadzie nie czekał na odpowiedź.
- Wczoraj jeden z naszych bombowców został strącony nad Włochami. Tracimy tam kilka maszyn dziennie, ale właśnie w tym samolocie znajdowali się szczególnie cenni dla nas, wywiadu, ludzie. Jeden z pułkowników złamał rozkaz i poleciał na misję bojową. Obawiamy się, że gdy fryce rozpoznają kogo mają w garści, zaczną go naciskać. A nikt nie jest z żelaza... Dobra wieść to ta, że wreszcie ruszycie tyłki z ośrodka szkoleniowego i polecicie na akcję. Reszty dowiecie się z tych dokumentów.
Szara koperta pozostała jedynym wspomnieniem po niesympatycznym jegomościu. Ach, zapomniałbym o trzaśnięciu drzwiami...

MISJA 1

Silni, Zwarci, Gotowi! Przed wyruszeniem musisz wybrać skład i uzbrojenie grupy. Proponuję najpierw wybrać ludzi, którzy potrafią najlepiej strzelać (ponad 80% wartości cechy shooting), później tych najcichszych (stealth) i wreszcie ze dwóch siłaczy (strenght). W tej kampanii nie zużyjemy wiele sprzętu. Wystarczy spakować: cztery lornetki, dwa karabiny snajperskie (po 150 szt. amunicji na lufę), cztery Steny (po 128 szt. amunicji na lufę), Brena (300 szt. amunicji), 8 granatów, 6 ładunków zegarowych. O sztyletach, bazooce i Browningu możesz zapomnieć. Ludzi spakuj następująco - numer 1 i 3 niech wezmą strzelby snajperskie i po Stenie (po 90 pocisków). Pozostali po peemie (Sten), a największy z nich niech grabnie jeszcze Brena (+100 sztuk amunicji). Ci bez snajperek niech wezmą po lornetce. Wszyscy zaś niech dopchają kieszenie granatem. Gotowy?!

Włochy, 05.07.1942,
Operacja Amber Arrow, godz. 5:38
Lądowanie nie było zbyt ciężkie, ale konstruktora tej uprzęży chętnie bym wykastrował! Teraz tylko skosić tych przy moście i można wziąć się do właściwej roboty. Wszyscy żołnierze niech przyjmą pozycję pochyloną (klawisz S). Numer „1" musi pobiec wzdłuż brzegu rzeki w kierunku mostu, aż minąwszy mniejszy kamień, zobaczy z lewej strony białe zbocze. Czas zacząć się czołgać (ponownie S). Gdy już podejdziesz nieco w górę skręć w prawo tak, abyś znalazł się na krawędzi górki. Masz przed sobą w oddali most, a bliżej niemiecki barak. Ok, cofnij nieco swojego snajpera, by nie rozpoczął bezładnej strzelaniny (wystarczy jeśli na podglądzie „strzeleckim" - znak „+" lub „-", nie będziesz widział nic poza krawędzią góry). Teraz czas na „4" z Brenem. Podciągnij go w miejsce przy dużym głazie, niedaleko którego numer „1" skręcał na północ. Gdy będziesz parę metrów przed nim postaraj się jak najciszej doczołgać doń i ustawić „4" przy jego lewej krawędzi w ten sposób, by miał przed sobą wyjście z baraków i paczki stojące przed nimi. Podciągnij „3"i „2" w pobliże „4" i każ im leżeć, uważaj jednak by nie leżeli zbyt blisko „4", bo po powrocie do „1" mogą podjąć samodzielna akcję, co pokrzyżuje nam szyki. Podczołgaj się „1" do krawędzi skały, ale zbytnio się nie wychylaj stamtąd. Teraz zlokalizuj za pomocą snajperki (znak „+" i ruch myszki z wciśniętym prawym klawiszem) strażnika paradującego przy moście. Musisz go zdjąć najwyżej dwoma strzałami. Gdy będzie leżał na ziemi odezwie się erkaem „4". To z budynku wartowni wysypie się dwóch gości. Jeden wybiegnie pod stojące paczki i zacznie się ostrzeliwać, drugi wykona kółko i zniknie za załomem budynku. Ważne jest by szybko zdmuchnąć tego drugiego. Snajper może się na nim skoncentrować, gdy „4" załatwi innego. Jeśli Ci się to nie uda, musisz podrzucić „3" i „4" nieco bardziej w kierunku mostu (parę kroków) i po ich położeniu rzucać granaty w kierunku drzewa leżącego przy wartowni tak, by w końcu przerzucić budynek i załatwić gościa. Ważne jest by „1" i „2" przed tą zabawą zajęli pozycję przy rzece, po prawej stronie „3" i „4". Ich zadaniem będzie snajperskie rozpoznanie mostu, na którym znajduje się dwóch wartowników. Gdy będziesz mógł podczołgać się bliżej przeseł (po załatwieniu przynajmniej jednego z dwóch gagat-

Nocne komandosów rozmowy


A tu będziemy za miesiąc

ków patrolujących most) warto poczekać na pociąg i gdy tylko ostatni wagon nas minie wskakujemy na początek mostu i kładziemy na ziemi dwóch naszych gierojów. Po chwili podciągamy tam resztę. Jeśli jeszcze nie dopadłeś drugiego wartownika, to za chwilę powinien się wychynąć z deszczu. Strzał i po zawodniku. Wreszcie masz silny przyczółek. Teraz pchnij dwóch, gości by pozbierali broń po zabitych (klęknięcie przy zwłokach i „U"). Nie bierz Waltherów tylko peemy, snajperki i granaty. Teraz musisz nauczyć się podstawowej sztuczki - prowadzenia piechoty do uderzenia. Podziel grupę na dwa zespoły (najlepiej 1-2 i 3-4). Z prawej strony mostu daj „3- 4", z lewej pozostałych. Weź „3" i niech skulony przebiegnie mniej więcej do połowy mostu, padnij i pilnuj! Wróć po „4" i podciągnij go pod „3", przebiegnij jeszcze parę metrów i połóż go. Rozumiesz o co chodzi - wzajemne osłanianie! Teraz druga para - niech wysuną się przed pierwszą. Ważne jest, by wcześniej przesunięty zawodnik po przebiegnięciu kolegi przyjmował pozycję klęczącą. Możesz w miarę bezkarnie przesuwać tych ludzi do momentu, gdy ujrzysz światła drugiego końca mostu. Musisz zespołem „3-4" powoli podczołgiwać się, aż do momentu, gdy snajper zobaczy wartownika przed domkiem na wzgórzu po prawej. Zdejmij go. Teraz podciągnij „1-2" na wysokość „3-4". „3" niech powoli czołga się w kierunku betonowego filaru po prawej stronie mostu. Uważaj! Po lewej stronie, za głazem stoi ukryty strażnik - snajperka... strzał... po bólu. Nie spiesz się... Połóż wszystkich ludzi u wylotu mostu, ale uważaj na pociągi. Gdy wreszcie jakiś nadjedzie, szybko przerzuć dwóch ludzi lewą stroną torowiska. Wcześniej jednak daj im w garść peemy. Po prawej stronie torów, za leżącym drewnem ukrywa się gościu. Są dwie metody na jego zdjęcie. Pierwsza: obu swojaków zmienić w pozycję klęczącą i nich go załatwią ogniem peemów. Druga: z pozycji leżącej rzut granatem. Wybór należy do Ciebie. Po załatwieniu gościa możesz spacerkiem przejść do punktu spotkania z partyzantami (przy ciężarówce) ukończyłeś misję pierwszą!

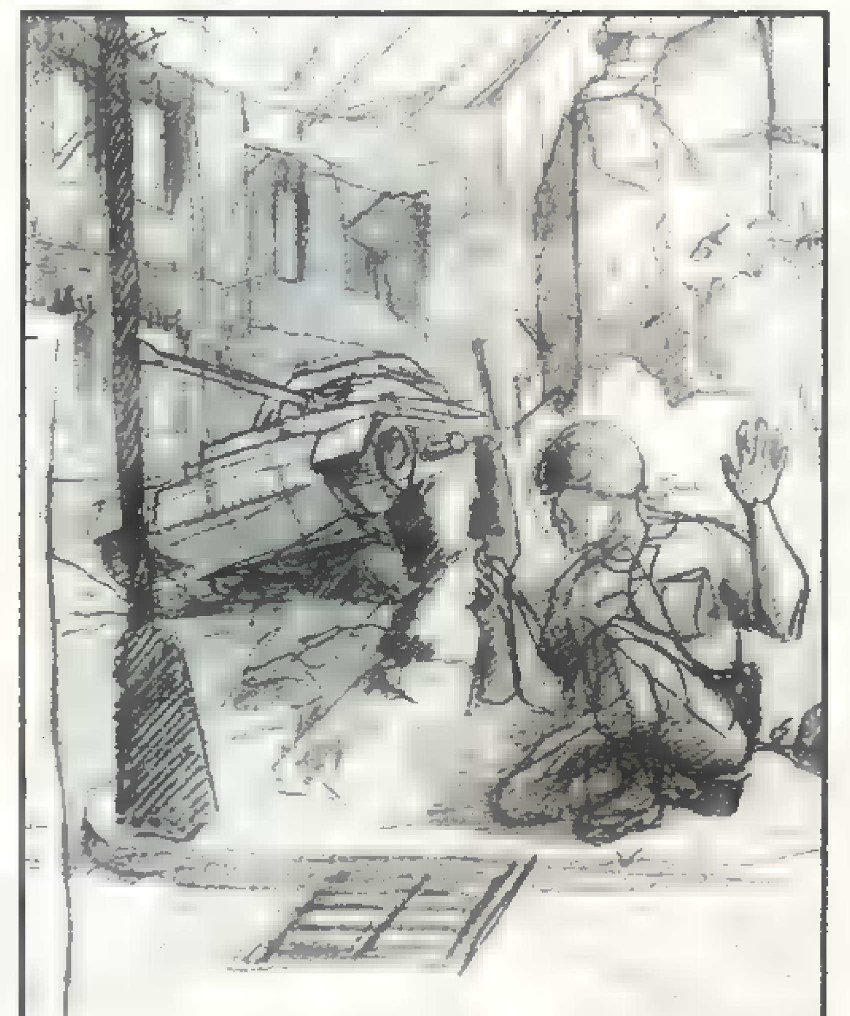
MISJA 2

Teraz czas na odwiedziny w pewnej rafinerii. Weź ze sobą: cztery peemy (mogą być zdobyczne MP-40 po 120 pocisków na lufę), dwie snajperki (po 50 pocisków na lufę), po dwa granaty na łebka, dwa ładunki zegarowe, dwie lornetki. No, to daj buzi mamie i jedziemy!

Włochy, 05.07.1942,
Operacja Heart Of Bell, godz. 20:14

Śmierdzące kanały... Nigdy nie lubiłem zamkniętych pomieszczeń, w końcu dlatego porzuciłem pancerniacki beret. Chyba wdepnęliśmy w niezłe....

Znów montujemy grupy, i chyba najwygodniej będzie podzielić towarzystwo „1-2" oraz „3- 4". Pierwsza część zadania to oczyszczenie kanałów z przeciwnika. Weź „1" i biegnij skulony naprzód. Przy









pierwszym skrzyżowaniu skręć w prawo i biegnij, aż znajdziesz się w długim korytarzu wspinającym się w górę. Teraz legnij i „2" podejdź do skrzyżowania, na którym skręcił biegnąc „1". Połóż się i podprowadź tu resztę, tak by leżeli w trzech częściach korytarza mając broń skierowaną na drabinkę, która wisi na ścianie. To konieczne! „1" musi zacząć się powoli czołgać w stronę końca korytarza, otoczonego mleczną poświatą. Wciśnij „+" i sam podchodź po kilka kroków i patrz przez lunetę, aż zamajaczy postać wartownika - strzel mu w łeb. Może się zdarzyć, że po drabince, którą pilnuje reszta grupy zacznie złazić wartownik, Twoi ludzie powinni sami dać sobie radę. Po załatwieniu tej sprawy podciągnij resztę grupy do „1", który w tym czasie powinien osiągnąć skrzyżowanie obok zabitego właśnie wartownika. Zabierz mu broń i przestaw wszystkich na peemy. Weź duet „3-4" i pobiegnij w prawo korytarzem. Czeka Cię długi bieg, generalnie należy skręcać w prawo (zwłaszcza w bardzo zaciemnionym miejscu), aż do chwili, gdy dobiegniecie do korytarza skręcającego łagodnym łukiem w lewo. Teraz się zatrzymaj się i nasłuchuj - jeśli do Twoich uszu nie dojdzie żaden hałas, po cichu (lewy „Alt") wyjrzyj zza winkla na przedłużenie korytarza stykające się z poprzecznym pasażem. Po nim chodzi dwóch żołnierzy! Połóż „3" i „4" w korytarzu i wróć do poprzedniego zespołu. W pewnym momencie oczekujący na wroga zespół powinien sam dać sobie radę z „przechodniami". Jeśli chcesz, możesz samemu zapolować na fryckόw. Szybko zabierz ich rzeczy (jeden ma tylko parabelkę, zostaw to dziadostwo). Teraz niech „3" wróci do oczekujących „1-2" tą samą drogą, którą tu przybył. „4" musi coś jeszcze zrobić. Nie zapominając o przeładowaniu (klawisz „R"), skręć przy zwłokach zastrzelonych gości w lewo i biegnij tym arcydługim korytarzem, do chwili, w której zobaczysz skręt w lewo. Teraz po cichu wejdź w niego i powoli idź wzdłuż prawej ściany. Po sekundzie zamajaczą przed Tobą kontury patrolującego krótki zakręt strażnika. Pociągnij za spust...

Zabierz mu peem i granaty. Całość ekipy zbierz przy drabince, przy której wcześniej oczekiwali na schodzącego z góry strażnika „3-4". Gotowi? Wychodzimy na powierzchnię... Weź jednego człowieka uzbrojonego w peem i wychodź nim powoli po drabince (stanąć przed drabinką i przycisk „U"). Gdy już głowa wychyli się za krawędzi, poczekaj sekundę. Jeśli po chwili nie padnie strzał wyłaź szybko na powierzchnię! Natychmiast połóż gościa na ziemi, tak by leżał twarzą w kierunku prawej strony zbiornika, ale zbytnio nie wychylał się za jego obrys. Teraz podciągnij na górę całe towarzystwo. Zespół „1-2" połóż tam, gdzie leżał nasz gieroj, pozostałych ułóż po lewej stronie zbiornika, tak by mieli przed sobą zaparkowane ciężarówki. Teraz niech „1" weźmie snajperkę i powoli „strejfuje" w prawo. Po chwili powinien móc prowadzić ogień do snajpera pod wieżą i wartownika na niej. Najważniejsze jest zdjęcie snajpera! Gdy to się uda, podrzuć na pomoc „1" gościa numer „2" z peemem. Niech Twoi ludzi tu poleżą chwilkę, a powinni ustrzelić jeszcze spacerującego przy wieży wartownika. OK., teraz niech „3" i „4" podpełzną do drugiego zbiornika (przy ciężarówkach) i zdejmą zza niego strażnika z wieży przy budynku, gdzie przetrzymywani są lotnicy. Teraz zespół „1-2" umieść między zbiornikami niedaleko wieży, do której strzelali, niech trzymają w szachu długą ulicę, ale nie radzę się zbytnio wychylać. „3" musi podejść do zbiornika z drabinką i z jego lewej strony ustrzelić gościa na wieży przy budynku. Teraz niech wejdzie na zbiornik z drabinką, szybko rzuci się na płask i obejrzy skrajnię dachu - przy lufach artylerii plot. powinien przepatrywać teren jeden strażnik - strzał w głowę! Przeczołgaj się po kładce na sąsiedni „kanister" i załatw gościa na wieży stojącej w głębi, za budynkiem. Ściągnij gościa ze zbiornika - czas na walkę „naziemną". Trzeba załatwić dwóch wartowników patrolujących długą drogę - są przy rogu budynku i niechętnie stamtąd się ruszają. Wywab ich jednym gościem - ostrożnie! - i trzymaj odwód w pobliżu. To powinna być szybka akcja. Za ostatnim zbiornikiem - przy ścianie, stoi pojedynczy strażnik. Wystarczy podejść blisko i cisnąć granat ze zwłoką, po czym się szybko cofnąć... gość stoi przy beczkach z benzyną (buchachachacha...). Wysadź za pomocą ładunku pierwszy z nakazanych zbiorników (najdalej od Ciebie). Przeczołgaj snajpera wzdłuż linii kolejowej, za cysternami. Reszta ludzi niech czeka u załomu budynku. Szybko wychyl się (pozycja klęcząca) zza ostatniej cysterny i załatw gościa snajperką. Czas wejść do budynku. Podczołgaj tam wszystkich, tak aby mogli walić w otwarte drzwi. Jednego delikwenta z peemem połóż tuż przy wylocie drzwi z lewej strony - w górze, na kratownicy wewnątrz bu-

dynku będzie stał wachman. Rozwal go szybką serią! Teraz będzie ciężko... klęknij gostkiem, przeładuj broń i szybkim biegiem wleć za cysterny. Z lewej strony będzie do Ciebie pukało dwóch wartowników, olej ich i szybko rozciągnij swojego żołnierza przy cysternie. Załatwienie frycków jest sprawą kilku chwil - stoją za ciężarówkami. Możesz sobie dać support i dołączyć jeszcze ze dwóch ludzi z peemami... Zabierz trupom broń i mając załadowaną snajperkę zacznij się wspinać po kratownicy stojącej przy ścianie naprzeciw miejsca, gdzie zatłukłeś pierwszego gościa w budynku. U samej góry, po drugiej stronie powinien stać w głębi pokoju (drzwi są otwarte) snajper. Rozwal go i... Daj jednemu ze swoich ludzi kilka minut na wysadzenie w powietrze drugiego zbiornika. Gdy to zrobisz, możesz śmiało wejść do ostrzeliwanego wcześniej pokoju i przeprowadzić dynamiczną rozmowę ze stojącym w rogu pokoju niemieckim jeńcem (nie rozwalaj go!!!). Cholerni fryce... spóźniliśmy się.

MISJA 3

Czujesz wściekłość? To dobrze, bo za chwilę będziesz mógł się wyładować. Ta misja będzie szybka niczym wiosenna burza. Zabierz ze sobą: jeden ładunek zegarowy, cztery snajperki (po ok.150 szt. amunicji na lufę), cztery peemy (mogą być same MP-40 + ok. 160 szt. amunicji na lufę) i... to wszystko!

Włochy, 06.07.42,
Operacja Whirlwind, godz. 1:52

Ciemność... to lubię... brakuje jeszcze gościa z wypchanym portfelem zataczającego się przy ulicznej lampie. Na co komu ta wojna potrzebna?

Niech wszyscy mają wyciągnięte strzelby snajperskie. Zespół „1-2" przemieść w pobliże lasu przy lokomotywie po prawej stronie, pozostałych skieruj wzdłuż muru po lewej, tak by po chwili leżeli na ziemi mając przed sobą puste pole z baterią plot. w oddali. „1" niech leży pod tendrem lokomotywy i patrzy w stronę latarni przy torach. „2" musi teraz przeczołgać się do maleńkiego lasku przed nim - teraz obserwuj! W pobliżu reflektorów (zgaś je kilkoma strzałami) i przy dziale musisz zastrzelić z dystansu 2-3 ludzi. Zespołem „3-4" podczołguj się powoli pod ostrzeliwane stanowisko i pomagaj „2" - 3-4 trupy to wszystko, co można tutaj znaleźć. Teraz „2" wraca do „1", a „3-4" odchodzą nieco w lewo, aż do momentu, w którym zlokalizują stojące za działem baraki i pilnującego ich wartownika przy MG-34. Po jego zabiciu, z baraków może się wysypać nieco hołoty (sztuk dwa), więc bądź na to przygotowany. Ok., czas na wejście do akcji drugiego zespołu. Muszą oni powoli wchodzić w lasek przy pociągu, aż do momentu, w którym zauważą baterię przed sobą. Jeden koniecznie powinien położyć się przy torze, drugi zaś wczołgując się między drzewa niech podejdzie blisko działa. Wystarczy chwilę poczekać, a nasi sami załatwią sprawę. Zostanie jednak pewien żołnierz za workami z piachem, przy dziale. Możesz się z nim pobawić w kotka i myszkę, lub po prostu cisnąć granat. Uff, czas na nieco taktyki. Zadaniem grupy „3-4" będzie obejście całej stacji od zachodu, wzdłuż muru, do punktu, w którym podczas brefingu pokazywane były wrogie czołgi (na rampie kolejowej). Grupa „1-2" w tym czasie dotrze od wschodu do budynków stacyjnych i peronów. Jazda!

„3-4" niech poleży chwilę tam, gdzie jest i postara się zdjąć dwóch wartowników, którzy chodzą po prawej stronie, między torami kolejowymi. W ten sposób otworzysz drogę dla pozostałych. Grupa składająca się z „3-4" po usunięciu osłony dział może skokami poruszać się w stronę parkingu, na którym stoją ciężarówki - budynek przed nimi jest strzeżony (gniazdo ckmu), więc po szybkiej robocie można będzie swobodnie przebiec wzdłuż magazynu, aż do miejsca, gdzie mur skręca ostro w prawo. Połóż ludzi u wylotu ze snajperkami w dłoniach i... niech trochę odsapną. „1-2" niech zerkną w prawo i usuną wychodzących cyklicznie zza peronów dwóch strażników. Teraz susami do nich, przewiskać im kieszenie i przeczołgać się do końca peronu, w kierunku budynku, wktórym przetrzymywani są zakładnicy. Przed nimi powinien po chwili zarysować się wyraźni kształt baterii plot. umieszczonej między pociągami. Snajper + dwa granaty. Po minucie nie będzie tam nikogo.

„3-4" niech dopadną stojącego naprzeciw nich wagonu, za którym są czołgi. Między nimi chodzi dwóch wartowników - granat lub strzał zza wagonu - wybór należy do Ciebie. Uwaga! Czołgi eksplodują, więc nie podchodź zbyt blisko! Wejdź między wozy (jeśli jeszcze nie puściłeś ich z dymem), podczołgaj się na górę rampy. Powinieneś zobaczyć szczyt wieży strażniczej, stojącej przy budynku dworca. Głowa strażnika to piękny cel... Obejdź wagony od lewej i wdrap się na nasyp biegnący przy płocie. Uważaj! Może tam spacerować strażnik. Gdy go usuniesz możesz powoli czołgać się wzdłuż muru do miejsca gdzie stoi transformator. Jest tam dwóch SS-manów z empi w garści, najlepiej cisnąć granat zza muru (albo dwa) - efekt gwarantowany. Przy okazji możesz w ten sposób wysadzić transformator. Szybkim kłusem doskocz w pobliże otwartych drzwi do budynku. Leżymy, cichutko...

„1-2" niech ominie cysternę przeznaczoną do wysadzenia i podejdzie do dworca od drugiej strony. Możliwe jest zdjęcie przynajmniej jednego zaczajonego we wnętrzu strażnika (a jest ich dwóch z peemami). Trzeba podejść pod drzwi pod dużym katem - goście stoją w rogach (tylko nie zdejmij CYWILA!!!). Jeśli Ci się to nie uda, musisz rozrzucić swoich chłopaków wokół wejścia i jednym z nich przebiec koło niego (ino wartko!). Strażnicy wysypią się na zewnątrz i wystarczy kilka serii, by się ich pozbyć. Wyślij ludzi z jednego zespołu, do miejsca skąd zaczynałeś misję. Drugi zespół podziel, jeden z nich niech pogada z cywilem w poczekalni dworcowej, a drugi nastawi ładunek pod cysterną na półtorej minuty. Teraz szybki odskok do pierwszego zespołu! Gdy paliwo eksploduje, po kilku sekundach w powietrze wzniesie się ryk syreny. Nalot!!!! Dzięki Bogu, że nie ma nas na tej stacji!

JAGD 52



TIPS & TRICS

■ MIDTOWN MADDNESS

Wybierz opcję „new" na ekranie wyboru gracza, a następnie wpisz kody jako imiona:

Showme Cops - wyświetla policję na mapie
Big Bus Party - ruch autobusowy
Tiny Car - ruch normalnych samochodów
Jet Planes - ruch samolotowy (?!)
amizdA eoJ - ruch do tyłu
vacompact - zamienia Volkswagena na inny samochód
van vavan - zamienia Forda F350 na vana
vapickup - zamienia Forda F350 na pick-up'a
vadelivery - zamienia Forda F350 na ciężarówkę
valimo - zamienia Forda F350 na inny samochód
valimoblack - zamienia Forda F350 na inny samochód
valimoangel - zamienia Mustanga GT na inny samochód
vasedans - zamienia Cadillaca na inny samochód
vataxi - zamienia Cadillaca na taksówkę

Oto inne kody:
vabus
vadiesels
vaboeing_small
vasedanl

■ RECENZJA GK #7/99 ■ WERDYKT 82%

STAR WARS™: EPISODE 1

Chciwa Federacja Kupiecka blokuje zbrojnie planetę Naboo. Kongres jest bezradny. Konflikt wisi na włosku. Tylko Ty możesz go zażegnać...

ZAPAMIĘTAJ

- Długi skok wykonuje się biegnąc i naciskając dwa razy klawisz skoku (raz, aby wyskoczyć, drugi raz w powietrzu). Jedi wykona wtedy salto, może też sięgnąć dalszych podestów. Krawędzi chwyta się na szczęście automatycznie.
- Czasem do niektórych miejsc można doskoczyć, pomimo iż logika (perspektywa kamery) podpowiada, że nie będzie to możliwe. To samo tyczy się rozpiętych „nad głową" sznurów, lian itp.
- Warto być miłym i uprzejmym dla ludzi - można otrzymać od nich czasem apteczkę czy nieco amunicji.
- Warto penetrować dokładnie lokacje - często za jakimś wąskim korytarzykiem lub załomem kryje się bonus.
- Apteczki dzielą się na małe (25 pkt. energii) i duże (full energii). Tych drugich nie zbieraj dopóki nie musisz - zachowaj na później.
- W misjach eskortowych (poziomy 5 i 9) nie oddalaj się zanadto od chronionej osoby.
- Za pomocą strzału z pistoletu lub używając Mocy (Force Push) można przełączać dźwignie.
- Często używaj Quicksave.

Zaczynasz na statku Federacji Kupieckiej. Przed Tobą dość długa, ale pasjonująca droga. Postaraj się więc przejść grę samemu, do opisu sięgając tylko w ostateczności.

Większość poziomów nie jest zbyt trudna do ukończenia, wielokrotnie najlepszą metodą na nie jest po prostu parcie do przodu i wymachiwanie mieczem świetlnym, ewentualne odnalezienie i przełączenie jakiegoś przycisku. Schody zaczynają się dopiero na Tatooine, gdzie pojawią się elementy przygodówki. Jeśli zapoznałeś się już z ramkami „Co warto wiedzieć" i „Jak machać mieczem" - nadszedł czas na początek naszej podróży.

I. TRADE FEDERATION BATTLESHIP

Grasz jako Obi-Wan. Szybko wyjdźcie z pomieszczenia, które wypełnia się trującym gazem. Na zewnątrz czeka Cię pierwsza walka z robotami. W korytarzu po lewej w szafce ukryte są granaty (naciśnij przycisk), a w owalnym magazynku obok za drzwiami - apteczka. W korytarzu po prawej znaleźć można Blaster. Korytarz leżący na wprost niestety kończy się zaciętymi drzwiami, ale otworzy je przycisk po prawej (w owalnym magazynku - apteczka). Przy kolejnym rozgałęzieniu idź w prawo. Po prawej stronie jest przycisk, który otworzy dostęp do kolejnego przycisku, który z kolei otworzy drzwi. W korytarzu zaatakują Was Destroyer Droids, uciekajcie szybko w prawo i potem wąskim ciemnym korytarzem w lewo. Niestety urwie się podłoga i zostaniesz rozdzielony od Qui-Gona. Biegnij przed siebie, zobaczysz jak Wasz statek ulega zniszczeniu. Dalej jest niewielki labirynt, uważaj, żeby nie nadziać się twarzą w twarz na roboty naprawcze. W prawej-górnej części labiryntu jest przycisk otwierający na krótki czas pobliskie drzwi (te oznaczone strzałką). Tam odblokujesz drzwi z północnej części labiryntu (te z kółkami). Spiesz się! Przejdź koło wiatraka, w korytarzu skręć w lewo i zabierz apteczkę. Teraz wracaj i w prawo. Urwie się krata i spadniesz prosto pod nogi droidów. Oczyść z nich korytarze. Będziesz musiał otworzyć czerwone drzwi do hangaru po lewej. W tym celu rozwal Power Generator w owalnym pomieszczeniu na końcu korytarza po prawej (pilnowany przez oddział droidów i nieszkodliwego kolesia w opończy). W hangarze poczekaj, aż odlecą pajęczakowate statki-roboty. Wśród skrzyń jest apteczka oraz dwa secrety (spróbuj przesunąć każdą ze skrzyń). Na podest wjeżdża się windą, stamtąd należy pójść ciemnym wąskim korytarzykiem przed siebie. Po spotkaniu z Qui-Gonem należy przejść przez metalowe podesty i rusztowania. Całość to bieg przed siebie, rozbijanie kolejnych robotów i przełączanie kolejnych przycisków.



II. SWAMPS OF NABOO

Bagna to równie prosty poziom, wystarczy minimum inwencji i bieg przed siebie. Z miejsca, w którym stoisz popłyń na północ, a potem w prawo. Tam rozwal oddział droidów i zabierz blaster. Wskocz do wody i płyń w lewo. Wejdź na górkę, a spotkasz Gungana Jar Jara. Zsuń się ze skarpy po prawej stronie, a potem spadnij jeszcze niżej. Gungan stoi na górze na filarze. Aby się tam dostać musisz przesunąć (spacja) kwadratowy kawał pnia pod filar i wdrapać się po nim (skok z saltem) - na trawie ciemniejszym kolorem odznaczona jest droga przesunięcia pnia. Wcześniej możesz jeszcze rozwalić kręcące się po okolicy roboty i zabrać apteczkę. Po kładkach biegnij za Jar Jarem. Potem podciągnij się na podest na górze i biegnij dalej, aż w dole zobaczysz machającego Gungana (niebieską kulkę na filarze można zabrać, ale to nędzna



broń). Biegnij za nim, omiń lub rozwal roboty, zeskocz do wody. Podążaj przed siebie (po prawej w zaułku jest apteczka). Dalej przed siebie - nie zaczepiaj chrumkających zwierzaków. Wskocz do wody, po prawej jest zaułek z apteczką - naprzód! Wyskocz z wody, załatw robota, idź do widocznych podestów (kolejny robot). Wspinaj się za Jar Jarem na górę, a potem biegnij do przodu, do labiryntu drzew, uważając na walące się pnie i droidy. Biegnij najpierw do końca prosto, potem w lewo. Powinieneś zobaczyć kamień z małą apteczką, przy nim skręć w prawo. Dojdziesz do jeziorka z ogromnymi rybami (uwaga - gryzą). Po platformach przeskocz przed siebie (skoki z saltem, chwytając się krawędzi). Z ostatniej przeskocz z saltem na platformę po prawej. Dalej przed

PHANTOM MENACE™

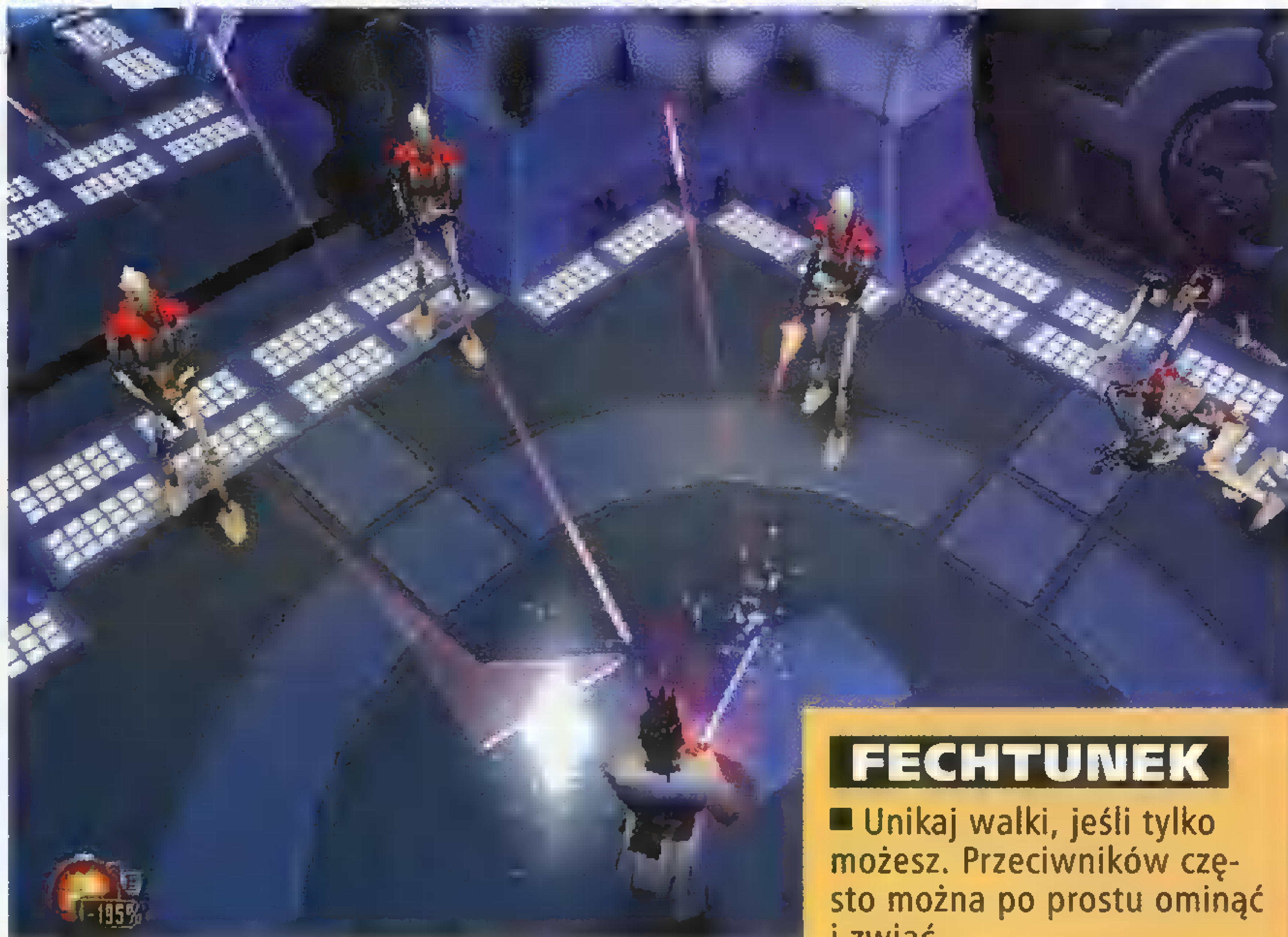
siebie i kolejny skok z leżącego pnia. Porozmawiaj z Gunganem, poproś, aby zabrał Cię do Qui-Gona (opcje 1,1,1). Po rozmowie szybko odskocz i uważaj na strzelające pojazdy. Nie chwytaj się wiszącej nad głową liany, tylko wykonaj dwa długie skoki chwytając się za krawędzie. Biegnij za Jar Jarem. Kwadratowy pień musisz wepchnąć do dołu i podepchnąć go pod przeciwległą ścianę. Gdy już się po nim wdrapiesz - wyskocz, aby złapać się rozciągniętej liany. Przeciągnij się w prawo. Biegnij przed siebie i jak najszybciej złap działo po lewej (obok jest apteczka). Rozwal wszystkie droidy i podążaj za Gunganem. Razem z Qui-Gonem popłyniecie do podwodnego miasta.

III. OTOH GUNGA

Prosty, łatwy i przyjemny poziom, wymaga jedynie dużo biegania. Musisz dotrzeć do uwięzionego Jar Jara. Pomiędzy korytarzami podwodnego miasta poruszasz się za pomocą wind-baniek. Pamiętaj, że nie wolno atakować mieszkańców. W czasie rozmów z nimi możesz natomiast używać Mocy, aby wypełnili Twe polecenia. Pobiegnij prosto do królewskiej komnaty. Obiecaj Qui-Gonowi, że znajdziesz Jar Jara. Wróć do poprzedniego pomieszczenia i pójdź w prawo do bańki. Dalej skręć w prawo. Strażnika przy drzwiach potraktuj Mocą - Force Push i omiń, zanim wyjdzie z szoku. Biegnij przed siebie, potem w prawo i omiń kolejnego strażnika. Z następnym porozmawiaj i poproś go o pomoc. Zabierz kartę i znowu do przodu. W kolejnym pomieszczeniu należy przeskoczyć po filarach na balkon na drugim końcu. Omiń strażników i użyj kolejnej bańki. W pomieszczeniu przeskocz szybko po zapadających się filarach (możesz też zebrać blaster). Dalej prosto, po przejściu dużego hallu w bańce po lewej i po prawej są Gungan Energy Ball. W głębi znajdziesz kolejną windę. W następnym pomieszczeniu naciśnij przycisk po prawej, szybko się odwróć i biegnij po podeście pod górę, aby zdążyć do nowo otwartego korytarza. Kolejnego strażnika przekonaj Mocą (opcje dialogowe 1,3). Teraz trzeba otworzyć drzwi po prawej. W tym celu w pomieszczeniu z kontrolkami przesuń sześcian w miejsce jednego z filarów i naciśnij przycisk. Spowoduje to opuszczenie się drugiego filara, do którego przesuń sześcian i naciśnij kolejny przycisk... i tak dalej ze wszystkimi czterema. Szklana zapadka w podłodze się odsłoni, umożliwiając naciśnięcie ostatniego przycisku i otwarcie czerwonych drzwi. W kolejnym pomieszczeniu podsuń sześcian pod filar, naciśnij przycisk, wspinaj się na górę i przeskocz do nowo otwartych drzwi (tylko szybko!). W rozmowie z Gunganem użyj opcji 2,1. Po wyjściu z bańki w wiadomy sposób pozbądź się strażników. W więzieniu przekonaj naczelnika opcjami 1,2. Na dole porozmawiaj z Jar Jarem. Teraz szybko biegnij za nim do wyjścia, ale uważaj na atakujących strażników.

IV. GARDENS OF THEED

Most się zawalił, więc musisz odnaleźć inną drogę do miasta. Uważaj na strzelający czołg. Wskocz do wody po prawej stronie i walcząc z prądem, płyń w prawo. Wyjdź po schodkach i powyżej wodospadu ponownie zanurkuj. Uważając na olbrzymie rybki, płyń na kwadratowe wysepki. W północnej części jeziora jest platforma, na którą należy się wydostać. Idź po schodach na górę i skacząc po filarach przedostań się na drugą stronę wodospadu. Stań przy krawędzi i użyj Mocy Force Push, aby przełączyć dźwignię po drugiej stronie. Kolejny most należy pokonać w podobny sposób (nie zbliżaj się do pola siłowego). Przeskocz i idź dalej przed siebie. Zobaczysz walczących żołnierzy, których możesz wspomóc. Wcześniej, w pomieszczeniu za drzwiami po lewej jest ich dowódca, który da Ci Repeating Blaster. Idź przed siebie. Wchodzisz do labiryntu ogrodów. Musisz się przedostać na ich przeciwną stronę. Ogrody składają się z małych „cegiełek" labiryncików, poprzecinanych pasażami, na których jeżdżą czołgi (szczególnie na nie uważaj). W zaułkach każdej z cegiełek można odnaleźć przedmioty i żołnierzy, którym można pomóc. Nie zbliżaj się jedynie do czarnych skrzyń. Po wyjściu z ogrodów biegnij w lewo. Przy zamkniętej bramie znajdziesz żołnierza, który przeprowadzi Cię drogą okrężną (1,1). Utłucz wszystkie droidy w pomieszczeniu i przełącz czerwony przycisk. Szybko wyjdź przez drzwi i biegnij w lewo. W zaułku po lewej jest apteczka, ale nie próbuj jej brać, jeśli masz mało energii. Biegnąc pasażem dalej dojdziesz do schodów. Przełącz przycisk na górze, poczekaj aż zbiornik napełni się wodą i wypłynie rybka. Przepłyń na drugą stronę (zauważ zatopiony przycisk po lewej). Wyjdź po schodach na górę, przycisk wypuści wodę. Teraz możesz wrócić i przełączyć ten poprzednio zatopiony. Nie wchodź jednak na nowo otwarty mostek, tylko przebiegnij długim pasażem na drugą stronę. Tam przełącz żółty przycisk (zobaczysz jak piętro wyżej otwiera się balkon). Wróć na otwarty mostek. Kolejny włącz za pomocą Force Push. Wchodząc po schodkach zobaczysz po lewej minę, jednak nie idź tam jeszcze, tylko wskocz przez okno po prawej. Zabierz granaty, a potem z balkonu przeciągnij się na drugi. Znajdziesz tam wyrzutnię rakiet i apteczkę. Teraz wróć na zaminowany korytarz. Ostrożnie przejdź dalej. Teraz uwaga na czołg. Użyj Mocy na dźwigniach znajdujących się po obu stronach schodów. Zrobisz to wskakując na filary po obu stronach schodów. W razie problemów - w zaułku po lewej i w oknie po prawej znaleźć można duże apteczki. (cdn) **PIOTRES**



FECHTUNEK

- Unikaj walki, jeśli tylko możesz. Przeciwników często można po prostu ominąć i zwiać.
- Podstawową umiejętnością, którą należy opanować jest odbijanie za pomocą miecza promieni laserowych. Taka odbita (oczywiście pod odpowiednim kątem, co najczęściej jest sprawą przypadku) wiązka, potrafi unieszkodliwić atakującego przeciwnika.
- Gdy grasz jako Jedi, staraj się używać Mocy - Force Push. Szczególnie, gdy atakuje Cię większa grupka Droidów - pchnięcie powala je na ziemię i na pewien czas są oszołomione, co wykorzystaj bezlitośnie.
- Sposoby na Destroyer Droids (te toczące się, z zieloną tarczą) są, trzy. Najlepszy to po prostu ucieczka, gdyż są to wyjątkowo twarde sztuki (szczególnie w grupach). Niestety, kilka razy będziesz musiał z nimi stanąć twarzą w twarz, a wtedy najlepiej jest maksymalnie podejść i ciąć mieczem świetlnym. Kosztuje to jednak wiele energii, więc bądź pewien, że gdzieś w okolicy leży apteczka. W późniejszych poziomach dobrze jest sięgnąć po mocniejsze argumenty - rakiety protonowe. Najlepiej strzelać, gdy robbo się toczy - nie jest wtedy osłaniany tarczą.
- Po miastach wędrują bandyci szukający zaczepki. Staraj się ich omijać, bo wszczynanie burd w miejscach publicznych może się źle skończyć.

■ RECENZJA GK #3/99 ■ WERDYKT 85%

ANNO 1602

Uważasz, że warto by przetrzepać skórę Twoim rywalom? Oczywiście, że tak! W końcu to Ty jesteś tu „wodzu". No tak, ale nie wiesz jak to zrobić... Przeczytaj niniejsze porady, a sprawa powinna się wyjaśnić!





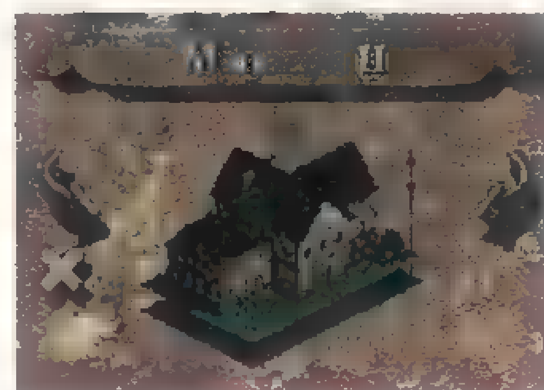
Tak naprawdę „Anno 1602" jest grą stosunkowo prostą. Gospodarka, militaria i ogólnie rzecz biorąc rozwój państwa, którym sterujemy ma klasyczną strukturę drzewa, które mówiąc delikatnie nie jest zbyt rozbudowane. Okazuje się jednak, że gra ma sporo frapujących zagwozdek, na których wielu strategów wyłamuje sobie zęby. Jako że bardzo nam zależy na urodzie i komforcie psychicznym naszych Czytelników, postanowiliśmy spełnić ich prośby o napisaniu „kilku wskazówek, o tym jak to ugryźć". Oto i one...

CHOMIKOWANIE

Prawidłowe operowanie magazynami jest kluczem do sukcesu w „Anno 1602". Jeśli nie dopuścisz do tego, by magazyny zapchały się, nie utracisz płynności przepływu materiałów i pieniędzy w Twoim państwie.

Jak uniknąć zatkania magazynów? Przede wszystkim najważniejsze jest to, by był on połączony drogą z obiektami, dzięki którym można go opróżnić. Teraz wystarczy już tylko przesyłać towary na rynek lub do innych magazynów. Od razu dodam, że - o czym przekonacie się jeszcze nie raz - targowisko lub, jak kto woli, rynek jest jednym z kluczowych obiektów w mieście, należy go więc wybudować najszybciej jak tylko się da. Warto również pamiętać o tym, że goście przewożący towary mają ograniczenia przepustowości (na jedno targowisko przypada dwóch), tak więc lepiej nie oszczędzać i zbudować po prostu nowy, ładny ryneczek, na którym będzie można opylić więcej towarów. Istnieje jednak inna, bardziej ciekawa możliwość rozładowania „materiałowych korków", jednak trzeba się przygotować do niej znacznie wcześniej. Należy po prostu postawić budowle, które podnoszą wartość określonych surowców przez zamianę ich w pożądane przez pospólstwo towary (np. jeśli trochę pokombinujesz, z plantacji trzciny cukrowej i winnicy uzyskasz alkohol, a ten jak wiadomo zawsze jest towarem pożądanym ;).

Konkluzja Najważniejsze dla chomika są:



Magazyny
Jeden z podstawowych budynków niezbędnych do prawidłowego funkcjonowania gospodarki. Dzięki niemu możesz przetrzymywać nadwyżki produkowanych przez Ciebie towarów, po czym sprzedawać je na targowisku. Istnieje kilka typów magazynów. Następne „generacje" tych budynków różnią się od siebie w praktyce jedynie pojemnością (najmniejszy 30 ton, największy 100 ton każdego produktu). Na screenie zaprezentowany jest magazyn drugiego poziomu.



Targowisko
Targowisko w „Anno 1602" jest sprawą kluczową - czymś w rodzaju korzeni dla drzewa. Jest to miejsce, dzięki któremu możesz wyjść nawet z największego debetu. Pamiętaj o tym, że czasami warto jest wybudować kilka takich obiektów, gdyż zwiększy się wtedy przepustowość przepływu materiału.

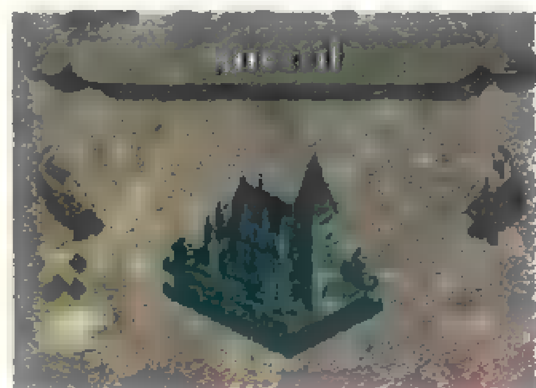
WSCHODZĄCE SŁOŃCE

Jesteś dobrym tyranem, czy nie? No pewnie, że tak! Mieszkańcy Twojego państewka, kochają Cię i szanują... Nie??? O to świnie! Zaraz zrobimy z tym porządek! Nie da się ukryć, że to czy pospólstwo będzie zadowolone z życia w stworzonym przez Ciebie państwie, czy też nie, ma wielki wpływ na jego kondycję finansową. Ludzie muszą być szczęśliwi, gdyż w przeciwnym wypadku będą się po prostu wynosili od Ciebie, a przecież jak każdy tyran-darmozjad musisz zdzierać z kogoś kaskę, by móc wystawnie żyć. W „Anno 1602" musisz umiejętnie balansować podatkami. Na początku lepiej jest nie ustalać stawki w wysokości np. 45% - takie kawały łykają tylko ostatnie przygłupy ;). Prawdę powiedziawszy ryzykowne jest ustalanie tak wysokich opłat nawet w dalszej części gry. Najlepiej zacząć od 12-15% i skończyć na 30%. Oczywiście przez cały czas należy obserwować poziom zadowolenia naszych podwładnych. Przykładowo, susza powoduje ogólny upadek morale, którego najsilniejsze objawy można nieco załagodzić (warto jednak dodać, że nie można ich usunąć w ten sposób nawet w połowie) właśnie przez manipulowanie podatkami. Krótko mówiąc, nie należy się nastawiać na to, że państwo „wyżywi" się z podatków - mimo że gra rozgrywa się w XVII w., musimy stosować sztuczki znane z ekonomii nowoczesnej. A mówi ona wyraźnie, że gospodarka opiera się na przepływie towarów zarówno w obrębie własnego państwa, jak i poza jego granicami (historia zna maniaków próbujących opodatkować wszystko, ale ich koniec nigdy nie był wesoły...). Czasami jednak osadnicy przejawiają najwyższy stopień impertynencji - mają już wszystko wybudowane (nawet takie gadżety jak szpital lub szubienice, dzięki którym można usunąć ze społeczeństwa wszelkie psie krwie), podatki w miarę niskie, a i tak burzą się. Trzeba wtedy zwrócić uwagę na to, czy mają oni dostęp do materiałów budowlanych. Jeśli osadnicy będą mogli sobie stawiać swoje chałupy, dokładnie tam gdzie sobie tego życzą, nie powinno być żadnego problemu.



Jeśli chodzi o aspekt ekonomi, warto wyrobić sobie odruch skrupulatnego śledzenia zachodzących zdarzeń oraz natychmiastowego reagowania w kluczowych sytuacjach. Jeśli nad którymś z zakładów znajduje się obracający znak zapytania, natychmiast sprawdzaj co się w nim dzieje. Nie zawsze musi to oznaczać jakąś awarię (np. brak surowców do wytworzenia określonego towaru), jednak lepiej dmuchać na zimne... Pamiętaj o tym szczególnie, gdy Twoje państewko jest małe. Obrazowo można wyjaśnić to następująco: gdy maszyna ma pięć trybów, uszkodzenie jednego albo dwóch z nich spowoduje najprawdopodobniej jej zatrzymanie lub zepsucie. Jeśli maszyna składa się ze stu trybów, bez jednego, albo dwóch zapewne będzie mogła funkcjonować...

Konkluzja Tyran musi dać ludziom:





Kościół **Szkołę**
Przykładowe budynki, które należy bezdyskusyjnie postawić, gdyż zapewniają one ewolucję dowodzonej przez Ciebie społeczności. Pamiętaj o tym, że podnoszenie poziomu wykształcenia ludzi leży w Twoim szeroko pojętym interesie. Bez tego nie będziesz mógł wybudować np. różnych typów kopalni. Oczywiście nie szalej z pieniędzmi i pozwalaj sobie na takie ekstrawagancje dopiero, gdy państwo nieco się rozwinie (tzn. zwiększy się liczba obywateli, a kasa będzie w miarę pełna).



Szubienica
Warto zwrócić uwagę na ten sympatyczny obiekcik. Jeśli go postawisz, będziesz mógł w znacznym stopniu zablokować działalność oprychów rabujących mieszkańców i przewoźników.



Straż Ogniowa **Medyk**
Bardzo ważne elementy infrastruktury państwa. Dzięki nim możesz zapobiec „bonusowym", pojawiającym się bez wyraźnej przyczyny, plagom. Pamiętaj o tym, że aby ją zlikwidować, określony budynek musi być połączony z miejscem, w którym ona wystąpiła!

SKŁADNIKI ELIKSIRU WOJNY

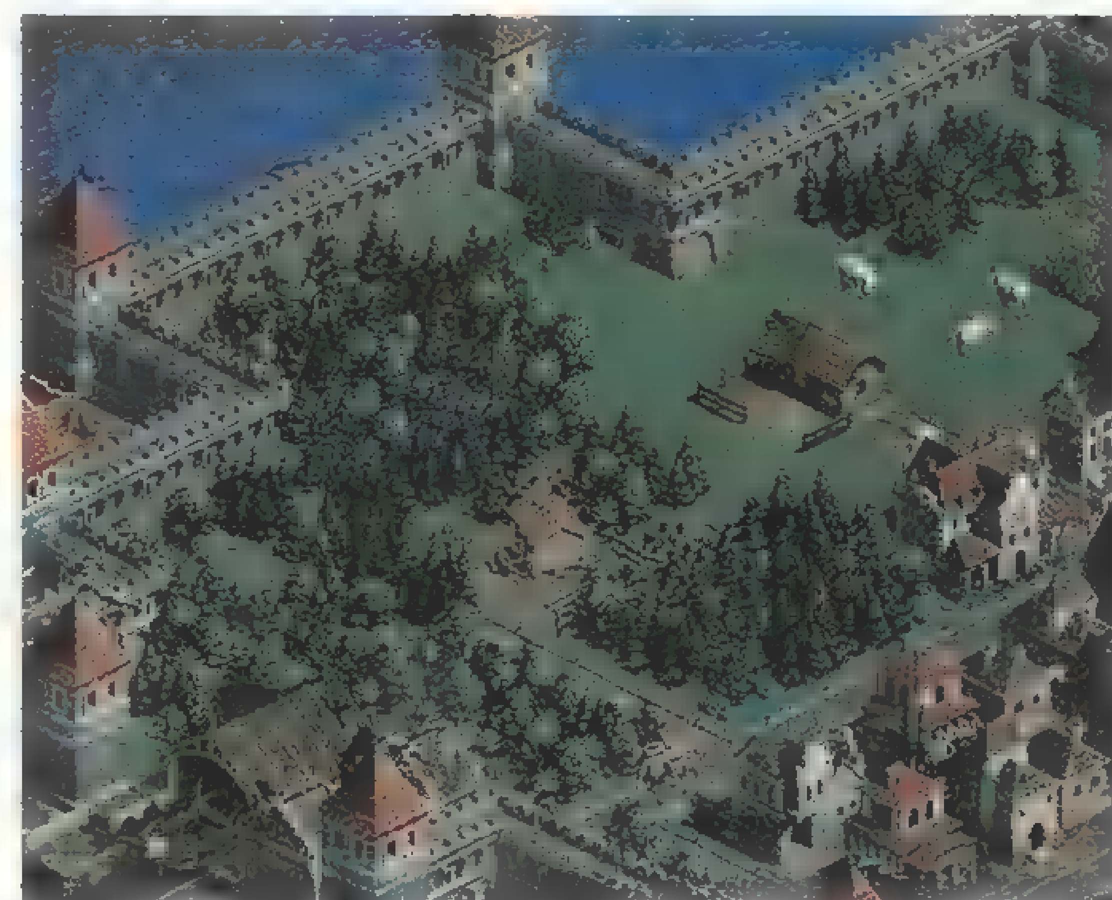
Musisz pamiętać o tym, że potrzebne Ci do przetrwania surowce znajdziesz nie tylko nad ziemią, ale i pod nią. Przetrwanie umożliwi Ci nie tylko elastyczna i efektywna gospodarka, ale również i potężna machina wojenna. Niestety, jej wielkość uzależniona jest od stanu gospodarki Twojego państwa (jak w życiu!). Jeśli masz zapędy imperialistyczne lub nie masz ich, a po prostu chciałbyś się obronić przed najazdem Hunów, powinieneś zadbać o to, by poziom wiedzy Twojego społeczeństwa i jego stopa życiowa wzrastała najszybciej jak to tylko możliwe. Nie wybudujesz kopalni, dopóki nie zapewnisz mieszkańcom podstaw do wygodnego życia. W końcu kto by chciał pracować nad technikami wydobywania surowców, gdy nie ma co włożyć do michy! Jeśli przeczytałeś ustęp „Wschodzące słońce", wiesz już jak działać, by hołota stanęła po Twojej stronie. Teraz musisz już tylko zdobyć surowce, pozwalające wyprodukować broń. Do tego będzie nam potrzebne drewno oraz żelazo. Pierwszy surowiec uzyskujemy po postawieniu domku dla drwala (oczywiście przydałoby się, by koleś pracował - sama obecność domku nie wystarczy ;), drugi po wybudowaniu kopalni. O ile w wypadku drewna sprawa jest banalnie prosta, o tyle złoża mogą nam sprawić pewne problemy. Miejsce występowania złóż żelaza znajdujemy podczas badań nowo odkrytej wyspy (typ złoża rozpoznajemy po ikonce znajdującej się pod obracającymi się narzędziami). Jeśli już je namierzymy, musimy postawić kopalnię. W pewnym momencie przestaje ona produkować potrzebną nam rudę żelaza, jednak nie zawsze oznacza to, iż nadaje się już tylko do rozbiórki! Często zdarza się tak, że złoża po prostu zalegają głębiej (widać to po tym, że narzędzia nad złożem nadal się obracają), tak więc wystarczy jedynie pobudować kopalnię głębinową (oczywiście poziom naszego społeczeństwa musi być jeszcze większy niż w wypadku zwykłej kopalni) i można jechać dalej.



Gdy już mamy potrzebne nam do produkcji uzbrojenia surowce, musimy się postarać o wybudowanie Wytapiacza Rudy oraz Odlewni Dział. W ten sposób uzyskamy od razu działa. Jeśli będziemy chcieli pobawić się muszkietami i mieczami, musimy zainwestować jeszcze trochę w Zbrojmistrza i Rusznikarza.

No tak, mamy już zabawki, ale dzieci, które by się nimi bawiły, jak na lekarstwo... Podobnie jest z pieniędzmi - inwestowanie w infrastrukturę wojskową zaprowadziło nas prawie na skraj bankructwa. Nie ma jednak co panikować, trzeba postępować metodycznie... Najpierw należy się zająć jednym z najbardziej dochodowych na świecie interesów, a mianowicie handlem bronią. Dopóki nie stać Cię na wybudowanie Fortu, dzięki któremu będziesz mógł „produkować" żołnierzy (a konkretnie kawalerię, piechotę, muszkieterów oraz kanonierów), postaraj się pchnąć nie potrzebne nikomu uzbrojenie na rynek. Pamiętaj jednak, aby nie pozbywać się wszystkiego, bo cykl produkcyjny broni trochę trwa! Gdy już będziesz miał kasę na Fort wybuduj go, a sprawę wojsk lądowych będziesz miał z głowy. Pamiętaj jednak, że Fort musi stać w pobliżu magazynu, w którym znajduje się dana broń lub w pobliżu rzemieślnika, który ją produkuje. Warto również dodać, iż





na początku należałoby zachować kolejność budowania, którą wskazałem w tym ustępie. Wybudowanie Fortu, przed np. Rusznikarzem nic nam nie da, bo wojsko bez broni nie ruszy się z koszar (chyba że broń zakupimy od niezależnych kupców, jednak będzie stanowiło dla nas obciążenie finansowe. Przy tworzeniu infrastruktury wojennej warto pamiętać o jeszcze jednym z pozoru banalnym elemencie. Zanim rozpoczniemy podboje lub po prostu walki obronne, dobrze byłoby postawić medyka. Dzięki niemu część jednostek, która poniosła w walce straty, może odzyskać swoje siły. Jest to opłacalne głównie ze względu na czas trwania procesu „renowacji" wojsk. Jeśli przyrównamy go do czasu „wyprodukowania" wojska - od momentu

ścięcia drzewa, poprzez odlewanie rudy, a skończywszy na tworzeniu broni i szkoleniu żołnierzy... rachunek będzie niezwykle prosty. Dodatkową zaletą medyka jest to, że w znacznym stopniu pomaga nam przy ataku przeróżnej maści zaraz. Jeśli chodzi o jednostki morskie, sprawa jest znacznie bardziej prosta - należy zdobyć sukno i drewno, po czym wybudować stocznię. Dzięki niej można z kolei budować okręty wojenne lub statki handlowe. Ich rozmiary są uzależnione od wielkości stoczni.

Konkluzja Napoleon by postawił:



Drwala
Chyba wiadomo co robi drwal? No właśnie! Do broni potrzebne jest żelazo, a trzeba je przecież jakoś wytopić. Musisz wybudować ten budynek, jeśli chcesz mieć coś, co mógłbyś wrzucić do pieca. Drewno będzie używane również bezpośrednio przy produkcji dział i muszkietów.



Kopalnię Żelaza
Podobnie jak drewno, żelazo jest podstawowym składnikiem wykorzystywanym przy produkcji broni. Pamiętaj o tym, że nawet jeśli ruda skończy się, nie oznacza to, iż trzeba ją zamykać! Więcej szczegółów znajdziesz w ustępie „Składniki eliksiru wojny".



Wytapiacza Rudy
Nawet jeśli dobrałeś się do złoża rudy, nie oznacza to jeszcze, że będziesz w stanie cokolwiek zrobić. Musisz postarać się o to, by zamieniło się ono w pełnowartościowe żelazo. A tego może dokonać właśnie wytapiacz rudy...



Odlewnię Dział
Jeśli masz już żelazo i drewno, możesz pozwolić sobie na działa. Powstają one właśnie w tym budynku.



Rusznikarza
Gościu nazywa się tak, jakby zajmował się czarną magią albo działalnością wywrotową. Tak naprawdę, jeśli dostarczysz mu drewna i żelaza, zacznie robić dla Ciebie muszkiety.





Zbrojmistrz
Tu powstaje najstarsza i najbardziej chyba humanitarna broń masowej zagłady. Bomba może zabić przez przypadek wielu niewinnych, w przypadku miecza - bo o niego tu chodzi - nie ma o tym mowy...



Targowisko
Obiekt bardzo przydatny, jeśli chodzi o sztukę wojenną. Wszak wszem i wobec wiadomo, że wojna zawsze miała wiele wspólnego z ekonomią... Tu możesz sprzedawać nadmiary broni lub kupować ją, jeśli nie jesteś w stanie wyprodukować jej w odpowiedniej ilości.



Fort
Nie odkryję Ameryki w konserwach, gdy zauważę, że same muszkiety, armaty i miecze wojny nie wygrają. Trzeba mieć jeszcze tzw. mięso armatnie. Możemy je wyprodukować właśnie tutaj. W zależności od wielkości fortu jego pojemność zmienia się od 4 do 8 żołnierzy.

MARKI, DOLARY...

Oczywiście nie zawsze, a w rzeczywistości w ogóle, da się przeżyć bez handlu zewnętrznego. Rynek jest wspaniałą sprawą, ale nie zawsze jest na nim wszystko czego potrzebujemy na tzw. gwałt. Z tego powodu należy próbować handlować z tubylcami, wolnymi kupcami, piratami lub innymi graczami. Najbardziej korzystną i w miarę spokojną wymianą wydaje się ta z innymi graczami lub z tubylcami (choć ci nie mają zazwyczaj zbyt bogatej oferty). Warto zadbać wcześniej o to, by sprokurować odpowiednią umowę. Handel z wolnymi kupcami jest bardziej skomplikowany. Po pierwsze dlatego, że liczba sprzedawanych przez Ciebie surowców jest ograniczona wielkością Twoich magazynów (jeśli jednak uprzesz się przy tym rodzaju wymiany dóbr, zwróć uwagę na to, by systematycznie budować coraz większe), a po drugie, dlatego że goście są prawdziwymi łupieżcami - albo płacą Ci śmiesznie mało, albo żądają strasznie wysokich cen za to co mają w swojej ofercie. Najbardziej frapującą i zarazem ekscytującą jest możliwość handlowania z piratami. Goście mają bardzo często interesujące towary, jednak handel z nimi jest niezwykle ryzykowny. Nie polecałbym próby dobicia targu z tymi sympatycznymi panami bez wcześniejszego zapisania stanu gry...

Konkluzja Dobry handlowiec musi mieć:



Magazyny
Bardzo ważny budynek, jeśli handlujesz z wolnymi kupcami. Warto stawiać magazyny nowszej generacji, gdyż będziesz mógł wtedy zwiększać swoją ofertę handlową.



Stocznie
Chyba nie trzeba tłumaczyć co powstaje w takich obiektach. Jeśli myślisz o ekspansji handlowej, koniecznie wybuduj stocznię. Można rozróżnić dwa typy tego budynku: stocznię małą i dużą. Różnią się one od siebie możliwościami budowy okrętów.



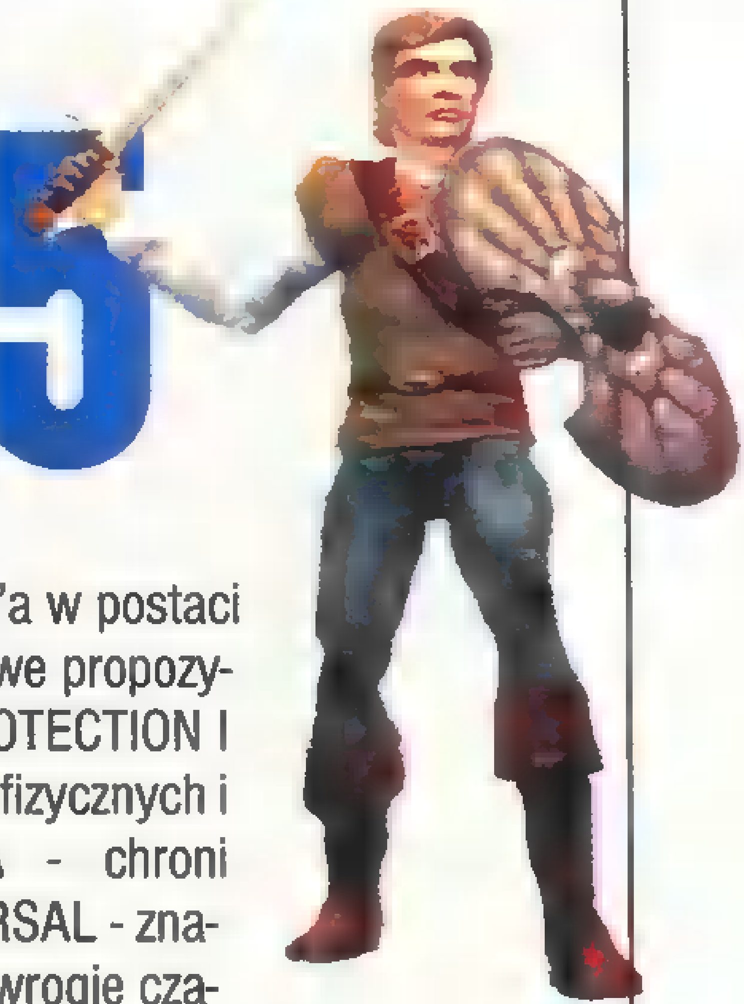
Targowisko
Dzięki obserwacji zapotrzebowań ludzi wiesz co najlepiej opłaca się skupować, a co sprzedawać. Jeśli nie masz targowiska, nie będziesz mógł obracać pieniędzmi. Krótko mówiąc, jest to rzecz niezbędna.

No i to by było na tyle. Mam nadzieję, że omówione tu problemy ułatwią Wam trochę rozgrywkę. Teraz siadajcie do biurka, odpalajcie kompa i wyładujcie przed „Anno 1602" swoje imperialistyczne zapędy. Życzę przyjemnej zabawy! **SUICIDE**



■ RECENZJA GK #5/99 ■ WERDYKT 86%

QUEST FOR GLORY 5



Jeśli po przeczytaniu bardzo pochlebnej recenzji piątej części „Quest For Glory" zdecydujecie się wspomóc królestwo Silmarii, ten kompletny poradnik powinien Wam pomóc wybrnąć z każdej kłopotliwej sytuacji w grze.





Jak ja kocham zrzędzić. Gdy w coś gram, zawsze tu i ówdzie dopnę łatkę. W swoim życiu znalazłem tylko kilka gier, które mnie zadziwiły i były to zawsze RPG. Od dawna mam też słabość do Sierry. Mimo panującej pewien czas temu mody na obwieszania psami tego giganta rynku, właśnie parę dni temu udało mi się dopaść część piątą cyklu „QFG". Grałem w nią długo i namiętnie, a efektem ubocznym tejże namiętności jest ten oto zbiór porad.

TWORZENIE BOHATERA.

Wybór nie jest prosty: Mag, Złodziej i Wojownik lub importowanie Paladyna (kto ma sejwy z poprzednich części). Wszystkim odradzam dodawania punktów do nauki pływania, da się to zrobić podczas gry. Nie warto też rozdysponowywać dostępnych punktów na Siłę - można ją wytrenować w Gildii Bohaterów. 100 punktów należy przeznaczyć na nauczenie się podstaw Magii. Nawet złodziej lepiej sobie radzi, jeśli ma siły nadprzyrodzone za sobą. Magowi podwyższyć Magic, złodziejowi Locpicking itp. Zresztą nie ma to większego znaczenia, cechy szybko się rozwijają. Wystarczy non-stop rzucać jakieś czary (choćby ochronne), biegać, walczyć lub trenować w Gildii Bohaterów. Honor podwyższa się przez dawanie kwiatów i pieniędzy komu wlezie. Walczyć można „z cieniem" - wyciągasz miecz i młócisz powietrze. Wspinaczkę ćwicz w nocy na gzymsach domu Ferrariego. Pierwsze parę dni można poświęcić na wywindowanie Siły na maksymalny poziom w Gildii Bohaterów.

Twój bohater nie jest nieśmiertelny i zrobiony z żelaza. Musi spać i jeść. Obie rzeczy można robić normalnie - w gospodzie Gnome's Inn lub po harcersku: jedząc owoce kupione na targu i śpiąc po godzinę na dobę w szczerym polu. Brak snu powoduje utratę energii. Jeśli jesteś z kolei zbyt obładowany, szybciej spada Ci Stamina. Dlatego radzę zbędne pieniądze trzymać w Banku, a ekwipunek w skrzyni Gnome's Inn.

WALKA

Ta część jest naprawdę prosta i znacznie bardziej przyjazna dla użytkownika niż np. przygody w Mordavii (QFG 4 - do dzisiaj budzę się zlany potem gdy śnię o bieganiu nocą po lasach). Potwory nie stanowią zagrożenia, większości walk można uniknąć. Do ukończenia gry należy zatłuc właściwie tylko: jednego wrogiego maga, jednego wrogiego generała, Hydrę (sztuk jedna, głów trzy), jednego zabójcę, Minotaura i kilku zabijaków i oczywiście jedną dużą jaszczurkę. Mało, nie? Walka sprowadza się do klikania myszą lub użycia klawiatury numerycznej. Akcja toczy się jednak tak szybko, że większość walk kończy się, zanim na dobre się zaczną. Postacie z mocą magiczną (na pewno mag, nie jestem pewien czy paladyn) mają pracę znacznie ułatwioną, 90% wrogów nie ma szansy podejść na tyle blisko, by zadać cios. Najbardziej niszczącym czarem jest BOOM. Działa jak magiczna mina. Dobrą kombinacją jest HIDE + BOOM, goście nie widzą nawet, kto ich masakruje. Musisz mieć jednak umieszczone ikonki z czarem na dolnym pasku. Wystarczy „przeciągnąć" je z ekranu czarów.

MAGIA I MIECZE

Moja dygresja powyżej sporo wyjaśniła. Czary bojowe stanowią bowiem ponad połowę magicznego arsenału (BOOM, ZAP, LIGHTNING BALL, FORCE BOLT, FLAME DART, FROST BITE). Oprócz BOOM polecam dobry, choć bardzo energożerny FROST BITE. Na co durniejsze potwory znakomicie działa „wabik" czyli FASCINATION. Zadaje jednak małe rany, więc polecam raczej DAZZLE do ogłupiania przeciwnika. A kto grał w „Duka3D" ma i tu Shrink Gun'a w postaci czaru SHRINK. Inne ciekawe propozycje to czary ochronne: PROTECTION I RESISTANCE (od obrażeń fizycznych i „elementarnych"), AURA - chroni przed zombiakami, REVERSAL - znakomity na magów, odbija wrogie czary. Czary nie dające się zakwalifikować to RIP (pozwala na spokojne przespanie paru godzin nawet w największej głuszy). Sensu działania LEWITACJI nie odkryłem. TRIGGER i OPEN to podstawa w otwieraniu skrzyń i drzwi: pierwszy uruchamia ewentualną pułapkę (z daleka...), drugi... otwiera.



Z innych przydatnych: HIDE - wróg Cię nie widzi póki się nie ruszasz (ale czary można rzucać), DETECT MAGIC wykrywanie magii (nie użyłem go ani razu), CALM - podobno uspokaja Tritony, sam nie próbowałem, AUGMENT - taki dopalacz - zwiększa siłę tego, co rzucisz potem. No i są czary całkiem pokręcone: SUMMON STAFF (Przyzwanie Lachy), THERMONUCKLEAR BLAST - (Adam Słodowy. Zrób to sam: Moja własna Hiroszima. Szkodliwy, jeśli użyty niezgodnie z instrukcją). To pokrótce tyle o ulubionych zabawkach Maga. Oczywiście, do wyboru są rozmaite też bronie i zbroje. Najlepszy wybór dla Maga to najdroższy sztylet lub magiczna laska. Ogólnie: im broń droższa, tym lepsza, choć nie opłaca się kupować nic ponad Ice Diamond Sword. Podobnie ze zbroją. Jednak wszystkie jej elementy (hełm, tarcza I kolczuga) da się znaleźć podczas gry, po co więc tracić kasę w sklepach?

JAK PRZEJŚĆ GRĘ?

No dobra, lecimy z tym koksem. Poniższy opis zrobiony jest dla Złodzieja, ewentualne różnice dróg dla Maga i Wojownika znajdą się w tekście. Jak ktoś chce koniecznie zagrać Paladynem, musi mieć save z poprzednich części. Ja nie miałem...

Po szybkiej teleportacji z siedziby Erasmusa Twój bohater znajduje się w stolicy Silmarii. Ten duży budynek to Arena, odbywają się tu walki, w których można wziąć udział, które można obserwować i obstawiać. Pałac to Hall Of Kings, warunkiem postępu w grze jest zapisanie się do udziału w Rytuałach, które wyłonią króla, co z dużą swadą wyjaśni Ci centaur Logos. Po wyjściu odbierz od Rakeesha siedzącego na skale Magiczny Hak. Należy połączyć go z liną kupioną w Gildii Złodziei (w inventory klikasz na hak i przeciągasz na niego linę). Żeby wziąć udział w rywalizacji o tron, musisz wpłacić w Banku (następny ekran) 1000 monet. Na początek radzę rozmawiać ze wszystkimi, poznać koloryt królestwa Silmarii. W Banku pobierz 500 monet, które masz w depozycie. Pierwsze parę dni spędzisz na zarobkowaniu. Najlepszym sposobem są walki na Arenie. Zapisać się można w Dead Parrot Inn, oberży czynnej od około 6.00 PM. Tam zgłaszasz swój akces do turnieju, obstawiasz innych zawodników (tablica na piętrze po prawej). Jednak i na to trzeba mieć złoto. Jak mówią, pieniądze leżą (stoją) na ziemi. Po rozmowie z Navar - tancerką w oberży, możesz porzucać nożami do tarczy. Pierwsza gra polega na trzykrotnym pod rząd ustawieniu w linii ruchomych kół o tym samym kolorze. Po trzech wygranych zyskujesz dostęp do drugiej gry - w tej należy, obok kolorów, w linii umieścić również trzy swoje noże. Jest to trudniejsze, ale I lepiej punktowane - można wygrać już 500 monet. Po

wygraniu ok. 2000 możesz dać sobie spokój. Jeśli chcesz, możesz powalczyć też na Arenie. Przed każdą walką obstawiaj oczywiście na siebie. Zdobycie tytułu Mistrza Areny to cel wojownika. To był trudniejszy sposób na zarabianie pieniędzy. Przed złodziejem stoi jednak znacznie prostsze rozwiązanie - może włamać się do Banku i zdobyć 5000 sztuk złota! O istnieniu pod mostem Gildii Złodziejskiej poinformują Cię klienci oberży, którym pokażesz Znak Złodzieja. Czynna tylko w nocy. Pułapkę pod mostem należy rozbroić, zapamiętując położenie „tańczących figurek" i odtwarzając je na żądanie. Tu w niczym nie mogę pomóc: ołówek i kartka do ręki, należy opanować ten element do perfekcji. Skrzynie w zamku Minosa będą zabezpieczone znacznie lepiej. W każdym razie - w środku powinieneś kupić pochodnię, linę, kij ogłuszający (cóż za słodka nazwa dla bejsbola) i smar. Możesz kupić też nożyk do przecinania kieszeni, jednak tubylcy są z reguły ubodzy. Jeśli masz dużo gotówki, możesz też wziąć udział w konkursie na najlepszego złodzieja (tablica na prawej ścianie). Zrobione? Teraz zabierz się do Banku. Poćwiczyć możesz w „Breaking House", czyli drzwiach koło skały - blisko miejsca Twojego pierwszego pojawienia się. A potem czas na włamanie do Banku. W nocy musisz najpierw załatwić bejsbolem strażników. Wystarczy dwóch najbliższych. Po otwarciu drzwi i kraty pozostaje najtrudniejsze zadanie - rozbrojenie pułapki (zasada identyczna jak w Gildii). Voila! 5000 w kieszeni.

UWAGA: dla innych postaci - gdy będziesz grał magiem lub wojownikiem, bank również zostanie obrabowany. Musisz znaleźć złodziejaszka. W tym celu przeszukaj miejsce zbrodni. Znaleziony zestaw złodzieja zanieś Shakrze. On wyśle Cię z nim do Fenrusa. Aby się tam dostać, musisz wejść do „czapkowatego teleportu", kopnąć go lub uaktywnić (TRIGGER). Pokaż zestaw magikowi i jego szczurowi. Następnie w nocy zejdź pod most, uaktywnij pułapkę (mag) lub ją wysadź (woj) i zaaresztuj właściciela Gildii Złodziei. W Banku dostaniesz nagrodę za schwytanie ptaszka.

Teraz pozostaje zapisać się do rywalizacji o tron. Dokonasz tego w Banku (hehe, ale bezczelność). Przed przejściem do zasadniczej części gry kup jeszcze po kilka sztuk wszystkich potraw i ok. 30 sztuk owoców u kota na rynku, 30 eliksirów leczących (da się stargować cenę do 64 monet) i tyle samo Eliksirów Witalności w Aptece. Radzę zrobić to teraz, bo potem wykupią je Twoi rywale. U Wolfiego kup obrazek balonu, z 10 amfor i mapę. Koniecznie odwiedź też Sklep Magiczny. Kup tam brakujące czary i sprzedaj znane magikowi. Wszyscy bohaterowie muszą kupić Magiczne Magnesy. Jeden umieść w skrzyni, w Gnome's Inn, użycie drugiego przenosi Cię wtedy do sypialni. Przy okazji Twoich nielicznych pobytów w sypialni, zabierz z łóżka i szuflady prześcieradła.

RITE OF FREEDOM

Po pierwsze zadanie udaj się do Hall Of Kings. Będzie nim uwolnienie położonej na południu wyspy wioski Nexos. Sprawa jest prosta - idziesz do Nexos, wchodzisz do największego budynku (ze schodami). W środku zabijasz wszystkich i otwierasz skrzynię. Koniec. Druga ceremonia to Rite Of Conquest.

RITE OF CONQUEST

Masz zabić wrogiego generała. Aby dostać się na ich wyspę porozmawiaj z rybakiem Andre. Przy okazji zbierz kilka sztuk kamieni z plaży. Andre podwiezie Cię na wyspę. Nie musisz się wdawać w walkę na zewnątrz. Po prostu wejdź do zamku i zabij wszystkich w



środku. Wtedy pojawi się czarodziej. Można go zatłuc klasycznie lub spróbować rzucać włóczniami (+ REVERSAL), leżącymi w stosach na podwórzu. Gdy czarodziej wyda ostatnie tchnienie, pojawi się sam Generał. Tutaj dla złodzieja sytuacja była ciężka... Magowi wystarcza kilka czarów BOOM. Nie ma prostej recepty. Trzeba tłuc i się leczyć, tłuc i się leczyć. Po zakończeniu teleportuj się używając magnesu. Dowodem na ukończenie próby jest pokazanie tarczy Generała dla strażników Hall Of Kings.

RITE OF VALOUR

Trzecie zadanie polega na uśmierceniu Hydry, Rite Of Valour. Największy problem stanowi jednak dostanie się na jej wyspę. W tym celu musisz zrobić sobie skrzydła (wiesz kim był Ikar?). Potrzebny będzie wosk - jest przy jednym ze Smoczych Filarów, więc rusz się z miasta i przejdź po kraju. Drugi składnik to pióra Pegaza. Latającego konia znajdziesz daleko na północy. Przy okazji nabierz do amfor wody z rzeki - odnawia energię i siły. Jednak koniecznie zachowaj choć dwie jej dawki na potem! Do gniazda konika dostaniesz się stając na głazie i rzucając kamieniem w skałę nad Tobą. Potem już tylko czep się zwisającego korzenia, zabierz 100 piór i teleportuj się z powrotem używając Magnesu. Większość piór sprzedaj w Aptece (wreszcie będą mogli robić Eliksiry Witalności bez ograniczeń). Przy okazji porozmawiaj z rybakiem i wyciągnij jedną rybę. Gdy masz już wszystkie składniki musisz dostać się na Science Island. Urwaną dźwignię wagonika zastąp włócznią kupioną u kowala Pheolusa. Siedząc w wagonie, przełącz dźwignię ponownie, rzucając w nią kamieniem lub czarem FORCE BOLT. W środku musisz przejść prosty test na inteligencję, żeby zostać wpuszczonym do wnętrza. Kolejny test czeka Cię, jeśli chcesz poznać hasło do tajnego laboratorium (dostępne dopiero w późniejszej części rozgrywki). Podpowiem, brzmi ono PIZZA. A propos tego świętego dania, musisz sporządzić pizzę z Anchovies, żeby naukowiec zezwolił Ci zabrać ramę na skrzydła. W tym celu mieszasz otrzymaną od Andre rybę z pizzą Artichoke (przeciągasz rybę na wizerunek pizzy w inwentarzu). Jeśli przyjdziesz w nocy, za biurkiem będzie dr Moebius. Jemu trzeba dać pizzę pepperoni. Papryka jest w Aptece. Zanim odlecisz z wyspy, wyjdź jeszcze na zewnątrz górnymi drzwiami i ustaw na dźwigu koordynaty 100, 50, closed. To powinno postawić przed Tobą gondolę, potrzebną w późniejszej części gry. Na razie wróć do głównego pomieszczenia i użyj wosku i piór na szkielecie machiny latającej. Nauka dodała ci skrzyyyydeł. Po dotarciu na wyspę Hydry koniecznie nabierz do amfory fosforyzującego szlamu. Zabicie potwora nie jest takie proste. Zaakceptuj pomoc Elsy. Jako złodziej pozwól jej podpalać odcięte głowy, jako mag sam rób to swoim Fireballem. Ze zwłok bestii zabierz zęby i łuski. Zęby to dowód zwycięstwa, łuski sprzedasz w Aptece. W jaskini znajdziesz sporo rzeczy, ze skrzyni niezbędna jest lina. Najgorzej ma wojownik, musi się ciężko opancerzyć i liczyć, że to wystarczy aby przetrwać wybuch.

CZWARTA POSTAĆ

Paladyn. Jedyne, co udało mi się o nim dowiedzieć, to to, że można nim grać po importowaniu postaci z poprzednich części. Oprócz normalnych questów jego celem jest stworzenie Pierścienia Prawdy. „The ring of Kings, forged in the blood of a Dragon, bathed in the blood of a Paladin, and annionted by the water of binding". Potrzebujesz pierścienia od Logosa. Jesteś Paladynem, nietrudno więc o kolejny składnik (upuść własnej krwi). Następnie należy zamoczyć pierścień w lawie obok ostatniego Smoczego Filara. Water of binding to nic innego jak więzy małżeńskie. Wystarczy zdobyć niewiastę. Sprawdź sam, czy to działa.

RITE OF DESTINY

Polega on na doleceniu na wyspę wyroczni - północny zachód mapy. Teraz jeszcze jest kwestia dostania się do tak odległej lokacji. Skrzydła się przecież rozpadły. Porozmawiaj z Marrakiem, handlarzem żywnością i pokaż mu obrazek balonu. Wytargujesz palnik. Na Gondoli, którą podniosłeś na Science Island, użyj fosforyzującej mazi, liny, prześcieradła i palnika. Balon gotowy. Twoja misja sprowadzać się będzie do wrzucenia monety do fontanny. Po wszystkim podnieś przedmiot z posadzki. Weź także Czarny Lotus i oddaj go Selimowi w Aptece, zrobi odtrutkę na zabójczą truciznę tajemniczego skrytobójcy. Przy okazji: po którejś nocy ktoś podrzuci Ci pudełko czekoladek, oddaj je Selimowi, okaże się, że próbowano Cię otruć. Gdy pod koniec gry wpadniesz na Science Island, zdemaskujesz podłe knowania jajogłowych. Wracając do wyspy Wyroczni: mag



powinien zatańczyć z Driadami na tejże wyspie. Obudzisz je przez „podlanie" Hipokranejską wodą. Gdy Driady dadzą ci Magiczne Drewno i obudzisz Shakrę, zrobi Ci on Magiczną Laskę - przedmiot pożądania każdego adepta tajemnych mocy (bez skojarzeń!!).

RITE OF COURAGE

Musisz zejść do Hadesu, królestwa śmierci. Aby otworzyć wejście, musisz wlać wodę ze źródła Hippokranejskigo do wody, która płynie do Hadesu. Mówię o lokacji u stóp wulkanu, na zachodzie. Gdy wynurzy się Cerber, przekup go różnymi rodzajami jedzenia lub po prostu omiń. W środku nie wdawaj się w walkę tylko biegnij przed siebie. Do zejścia z wysokiej skały użyj Grappnel Hooka lub zeskocz (biedny mag i wojo). Na końcu swojej drogi zobaczysz samą Śmierć. Da ci wybór - uwolnić Eranę, palladyna lub Katrinę, ekswampira, obie Cię kochały, obie cierpią. Po dokonaniu wyboru uciekaj. Musisz skręcić koło czerwonego wiru i udać się dołem ekranu znów na prawo, by zaczerpnąć do amfory wody z rzeki Styx. Ona będzie dowodem ukończenia tej misji. Przed wyjściem nabierz też wody na dole ekranu, koło czerwonego wiru. To woda z rzeki Lethe. Oddaj ją Aptekarzowi, żeby dostać odtrutkę na to, co powaliło Erasmusa i Shakre. Wyjść z Hadesu musisz tędy, którędy przyszedłeś. Magnes nie działa.

RITE OF PEACE

Następną misją będzie zakończenie wojny między ludźmi a trytonami, mieszkańcami Atlantydy. Atlantyda to fajne miejsce, lecz jak nazwa wskazuje, znajduje się pod wodą. Amulet umożliwiający oddychanie w hadwao otrzymasz od Katriny lub Erany, zależnie od tego, którą uwolniłeś. Porozmawiaj też ze Słynnym Poszukiwaczem Przygód. Powie Ci jak możesz ułagodzić królową Atlantydów. Będą ci do tego potrzebne kwiatki rosnące przy Aptece. Kup też koniecznie Magiczną Włócznię u Kowala. Po dotarciu na miejsce naoliw drzwi i podważ je magiczną włócznią. Mag ma oczywiście prościej, a wojownik idzie na chama. Nie walcz z Tritonami, lepiej je omijać. Przebijając się przez kolejne drzwi, dotrzyj do królowej. Z miejsca daj jej kwiaty, a Twoja misja zakończy się sukcesem. Kobiecie... byle stokrotka wystarczy.





Gdy wygrasz Rite Of Peace, biała kolumna nie zniknie. Powodem tej sytuacji jest sub-quest „Gnome's Deed". Od Twojej gospodyni w Gnomes Inn dowiesz się o hipotece ciążącej na jej hoteliku. Ferrari chce jej go odebrać. Jeśli porozmawiasz z mafiozo, zgodzi się oddać akt własności oberży w zamian za coś cennego. Może to być właśnie kolumienka lub Blackbird (to legendarna, niezwykle cenna rzeźba). Jako złodziej będziesz miał okazję ukraść ją Minosowi. Którejś nocy do Twojego pokoju włamie się Elsa (okazja do oświadczyn). Zabierze Cię na wyspę Mionsa. Nie baw się w ceregiele - przebiegnij przez straże, wywal drzwi, przebiegnij przez hall, aż do drzwi na górze i po lewej. To skarbiec. Jest w nim sześć alków, z solidnie zabezpieczonymi skrzyniami. Blackbird jest w alkowie górnej po prawej stronie. W innych jest sporo złota, amulety itp. Warto otworzyć wszystkie. Otwórz też skrzynie, zabierz z biurka Statuetkę Lwa (do opchnięcia w Gildii Złodziei). Teleportuj się używając Magnesu. Zanim oddasz ptaka Ferrariemu, pokaż Wolfiemu Blackbirda i poproś o zrobienie imitacji. Wróć po pewnym czasie i kup sztuczną rzeźbę. Gnomica bardzo się ucieszy, gdy oddasz jej akt własności. Ale to nie koniec rozgrywki. W nocy włam się do domu Ferrariego: po linie wejdź się na górę budynku po prawej, zeskocz na dół i rozpraw się ze strażnikiem na dachu. Zbadaj środkowe okno, naoliw je, zbadaj sąsiednie, użyj na środkowym swojego złodziejskiego niezbędnika. Otwórz okno i wślizgnij się do środka. Tam, nie budząc hałasu, podsuń stolik do stojącego na półce Blackbirda. Użyj imitacji na oryginale. Ewakuuj się na zewnątrz. W Gildii Złodziei pochwal się swoim skokiem przed szefem. Masz duże szanse na zostanie Najlepszym Złodziejem.

Po tym ciekawym przerywniku czas na zabicie mordercy króla, zamachowcy na życia Twoje i Rakesha. Przedtem zaopatrz się w duże ilości wszelakich eliksirów, bowiem już tu nie wrócisz. Zbój pojawia się na moście w stolicy ok 1.00 w nocy. Jest twardy, lecz nie powinien sprawiać większych problemów. Po zabiciu go zemdlejesz. Po odzyskaniu przytomności zostaniesz poproszony przez centaura Logosa o udowodnienie zdrady Minosowi. Jednak drań teleportuje się do swojej twierdzy. Jako złodziej byłeś już tam. Nie wdawaj się więc w zbędne bijatyki tylko zasuwaj do skarbca. Po pokonaniu Minotaura (całkiem niezłym pomysłem jest użycie zatrutego sztyletu) Minos rzuci się z balkonu i roztrzaska Kamień Przepowiedni. Uwolnił Smoka. Musisz szybko uciekać. Oswobodź Elsę z prawej górnej alkowy, wskaże Ci lewą górną do spenetrowania. Pojawi się Katrina/Erana I przeniesie Cię do smoczej jaskini.

WALKA ZE SMOKIEM

Najpierw kliknij na Gorcie i Toro, i poproś ich o pomoc w ustawieniu pionowo Smoczego Filara. Dopiero wtedy bestia będzie nieodporna na zranienia. A wtedy wal czym możesz. U Maga znakomicie działa FROSTBITE, inni lepiej niech młócą wręcz. Jeśli nie udaje się go zabić, powiedz Eranie/Katrinie, że poświęcisz swoje życie. Oczywiście nie dopuszczą do tego i przywiążą potwora do tego wymiaru, jednak kosztem własnego życia. Jeden pomocnik mniej w następnej rundzie... wybór należy do Ciebie. Teraz pozostaje wysłuchać gratulacji i zostać, bądź nie, królem.

LUSIEK

ACH, TE KOBIETY...

Ale co to za król bez jaśnie panującej małżonki. Zbałamucić można cztery kobiety:

1. Elsa. Wojowniczki potrzebują silnych argumentów. Gdy ją spotkasz, uczyń znak złodzieja. Włamie się nocą do Twojego domu. Oferuj jej kwiaty, Amulet Obrony, Amulet Ataku, Atlas ArmBand itp. Na koniec daj jej Hera's Ring. AHA: po zabiciu Hydry daj Elsie jej zęby.

2. Navarr. Prosta dziewczyna oczekuje tylko miłości i pięknych słów. Porozmawiaj z nią w Dead Parrot, oferuj biżuterię, czekoladki, kwiaty, pocałuj ją, powiedz że ją kochasz. Musisz też spotkać się z nią ok. 4.00 w nocy, gdy ta będzie na swoim balkonie przed tawerną. Porozmawiaj z nią, obdaruj, powiedz że ją kochasz itp. Następnego wieczoru w tawernie daj jej pierścień, a będzie Twoja. Przedtem jednak zaatakuj strażnika Dead Parrot i walcz, aż nadbiegnie strażnik. To się nazywa dawać dziewczynie poczucie bezpieczeństwa.

3. Katrna. Daj jej kwiaty, czekoladki, porozmawiaj i wytłumacz się z Mordavii. Daj Amulet Ochronny. Pocałuj itp. odwiedzaj ją po każdym etapie. Na koniec pierścień.

4. Erana. Daj czekoladki, kwiaty, Magic Seeds otrzymane od Selima, pierścień. I mów, że ją kochasz i odwiedzaj ją.

■ RECENZJA GK #2/99 ■ WERDYKT 55%

RAGE OF MAGES



Nareszcie coś dla rolplejowców i strategów. Co prawda ci drudzy nie mogą narzekać na to, że są zaniedbywani, jednak erpegowcy byli ostatnio trochę niedoceniani.

Postanowiliśmy oczywiście temu zaradzić i w ten oto sposób doszło do stworzenia niniejszych porad i solucji do „Rage Of Mages". Jeśli nie wiecie jak dobrać się do tej gry, załatwić jakiegoś dużego młotka przeczytajcie niniejszy tekst, a Wasze problemy, przynajmniej częściowo, zostaną rozwiązane.

TAKTYKA

Tak naprawdę, jeśli chodzi o aspekt taktyczny, „Rage Of Mages" jest grą bardzo łatwą. Strategia działania jest prosta: należy tak ustawiać drużynę, by główni bohaterowie byli osłonięci przed bezpośrednim atakiem (śmierć któregokolwiek z nich oznacza koniec gry!). Bohaterowie będą się przyłączali do Ciebie automatycznie podczas rozgrywki, gdyż ich obecność jest niezbędna do ukończenia niektórych misji. Prawdę powiedziawszy, wbrew pozorom są oni najczęściej najsłabszym elementem Twojej drużyny! Powód jest prosty – w „Rage Of Mages" jedyną obowiązującą taktyką jest „I Herkules dupa, kiedy ludzi kupa...". Absolutnie nie nastawiaj się na formowanie brygady złożonej z samych, okutych w stal, osiłków. Nie opłaca się również wydawać zbyt dużo pieniędzy na nowe uzbrojenie – wystarczy, że Twojego bohatera zaatakują równocześnie 3-4 orki, a możesz być pewien, że jego szanse na przetrwanie będą równe praktycznie zeru.

Jak więc walczyć, by wygrać (takie pytanie zadaję sobie gdy wsiadam czasami do pociągu, a na peronie koczują tabuny babci z siatami wypchanymi mięchem)? Przede wszystkim należy zwrócić uwagę na to, by w drużynie było co najmniej dwóch magików. Następnie zamiast inwestować w broń, lepiej jest udać się do karczmy i wynająć jeźdźców bądź łuczników. Są to najlepsze jednostki ofensywne – pierwsze ze względu na dużą szybkość, wytrzymałość i siłę, natomiast drugie za dużą siłę „ogniową" i daleki zasięg. Brygada złożona z 4 łuczników 3 magów i 2 uzbrojonych rycerzy jest praktycznie nie do pokonania. Należy umieścić magików w ostatniej linii (będą atakowali czarami i uleczali rannych wojowników), łuczników w drugiej (atak oddalonych celów), zaś uzbrojonych w pierwszej (chyba że są to bohaterowie i istnieje ryzyko starcia z dużą brygadą wrogów, której łucznicy nie osłabią wystarczająco szybko – wtedy trzeba ich przerzucić do drugiej linii). Druga taktyka to rajdy jeźdźców wspomagane czarami ofensywnymi i defensywnymi (koniecznie uleczaniem!). Wspomniałem już, że nie opłaca się kupować rycerzom lepszego uzbrojenia. Inaczej jest z magikami – warto inwestować w księgi, dzięki którym czarodzieje mogą się nauczyć nowych zaklęć. Najlepszymi, ofensywnymi są prismatic ray, fireball oraz deszcz meteorytów, zaś defensywnymi healing, stonewall, czasowe zamienianie wroga w kamień (w połączeniu z deszczem meteorytów jest to najskuteczniejsza broń przeciwko smokom) oraz wprost nieoceniony teleport (szybka eksploracja mapy jednym zawodnikiem, omijanie niebezpiecznych miejsc całą drużyną). Więcej na temat czarów dowiecie się z sekcji „Czary". Podczas walki jest jeszcze jedna ważna rzecz, o której należy pamiętać – „Rage Of Mages" ma kiepsko napisane algorytmy poruszania się postaci. Dzięki temu można załatwić np. dziesięciokrotnie silniejszego trolla, jednym słabym magikiem. Wystarczy tylko, że wbijesz się w jakiś zalesiony obszar, pokluczysz między drzewami, a możesz mieć pewność, że każdy większy gad „zaloopuje" się między nimi!

Następna istotna sprawa to eksploracja terenu po zakończonej misji. Gdy już wykonasz główne zadanie i pojawi się requester z napisem Vicory i Continue, wybierz tę drugą opcję. Warto jeszcze pomyszkować po mapie, załatwić kolejnych fajfusów i przeszukać pozostawione przez nich fatałachy. Gdy trafisz na jakiegoś twardziela, który Cię załatwi, po prostu wykonaj load (chyba nie muszę przypominać, że po każdej większej rozróbie należy wykonywać save). Pojawi się wspomniane okienko, na którym – jeśli nie będziesz się chciał zmagać z jakimś antypatycznym łobuzem – wybierz opcję Victory (ukończenie misji). Jeśli będziesz chciał definitywnie ukończyć misję, pogrzeb w opcjach gry, a po chwili znajdziesz możliwość wyświetlenia okienka Victory/Continue.

CZARY

Zasadniczo w „Rage Of Mages" jest tylko garść czarów, których warto używać podczas walki i które wato kupować. Są to wg kolejności alfabetycznej:

■ **Chmura gazu** – nad wskazanym obszarem przez określony czas unosi się chmura trującego, zielonego gazu. Stojąca w jego zasięgu osoba traci cyklicznie część swojej energii. Najlepsze jest jednak to, że jeśli nawet wydostanie się z chmury przez kilka następnych sekund jej energia życiowa będzie ciągle spadała. Efekt działania tego czaru jest rozciągnięty w czasie. Zarówno jego zasięg, jak i skuteczność są zależne od umiejętności danego czarodzieja. Działa bardzo dobrze na „wściekłe wiewióry" oraz orki.

■ **Deszcz meteorów** – działa jak Chmura Gazu (tzn. na określonym obszarze i w określonym czasie) lub Ognista Burza, jednak w przeciwieństwie do nich jest skuteczny w walce ze smokami.

● **Mur** – bardzo dobry czar na silnych nie potrafiących latać i strzelać przeciwników. Tworzy on tymczasowo (długość trwania czaru zależy od stopnia umiejętności bohatera) ścianę, którą wróg musi ominąć. Jeśli otoczysz go z czterech stron, jest on unieruchomiony na pewien czas. Czar ten w połączeniu z trującą chmurą lub ognistą burzą jest bardzo przydatny w walce z trollami lub innymi dużymi niezwykle niebezpiecznymi w walce bezpośredniej gadami. Efekt czaru jest rozciągnięty w czasie.

■ **Ognista Burza** – jak Chmura Gazu, z tym że nasi wrogowie przypiekają się, a nie wdychają. Działa bardzo dobrze na trolle i inne większe gady.

● **Ognista Kula** – jeden z najbardziej efektywnych czarów ofensywnych. Jego użycie ma wpływ na wszystkie bestie z wyjątkiem smoków (odbiera im siły, jednak w tak małym stopniu, że potrafią je szybko zregenerować). Czar ten ma efekt natychmiastowy i działa na obszarze nie większym niż 2x2 pola. Niezawodny w ataku na jednego przeciwnika.

■ **Pryzmatyczny promień** – dobry na gromady średnio silnych przeciwników (z ręki czarującego wylatują wiązki światła wyglądające jak przepuszczone przez pryzmat). Czar ma efekt natychmiastowy, jeden promień działa na jednego przeciwnika. W zależności od umiejętności czarodziej może rzucić jedną lub większą liczbę wiązek.

■ **Teleport** – jeden z bardziej przydatnych czarów. Dzięki niemu czarodziej może przenosić się w ograniczone przez zasięg czaru miejsca mapy (ułatwia to bezpieczną eksplorację mapy). Zasięg jest naturalnie tym większy im większe są umiejętności rzucającego to zaklęcie.

■ **Uzdrawianie** – wartości tego czaru nie można chyba nie docenić, a co on robi, wie chyba każdy, kto grał kiedykolwiek w gry fantasy.

Poza wymienionymi czarami są jeszcze takie jak niewidzialność (znika po ataku na wroga), tarcza czy czary ochron-

TIPS & TRICS

■ **NEED FOR SPEED IV**
Kody możesz wpisać w jakimkolwiek menu:
TRACKS - wszystkie tory
CARS - wszystkie wozy
ACAR - bonusowy wóz
BCAR - bonusowy wóz
CCAR - bonusowy wóz
DCOP - bonusowy wóz (tylko w trybie Hot Pruisuit)
ECOP - bonusowy wóz (tylko w trybie Hot Pruisuit)
FCOP - bonusowy wóz (tylko w trybie Hot Pruisuit)
TP 00-15 - inne wozy (cywilne)
GOFAST - wzmacniasz silnik (tylko tryb Arcade)
MONKEY - wzmacniasz skrzynię automatyczną (tylko tryb Arcade)
MOON - niska grawitacja (tylko tryb Arcade)
MADLAND - super przeciwnicy
GATES - bonusowe pieniądze (tylko tryb Career)
BUY - wszystko za darmochę (tylko tryb Career)
UP0 - brak upgrade'ów
UP1 - pierwszy upgrade
UP2 - drugi upgarde
UP3 - trzeci upgarde

■ **JAGGED ALLIANCE 2**
Aby włączyć cheat mode, na ekranie tytułowym przytrzymaj CTRL i wpisz „iguana".
ALT+E - pokazuje wszystkie jednostki i obiekty
ALT+R - przeładowanie amunicji
ALT+W - scrolling jednostki
ALT+O - zabija wszystkich w danym sektorze
ALT+Q - ukazuje wnętrze budynków

ne przed konkretnymi żywiołami, jednak nie są one efektywne więc nie zalecam ich używania.

ZACZYNAMY!

Poniższa solucja nie objaśnia wszystkich dostępnych misji. Prezentujemy wyłącznie te, których ukończenie jest niezbędne do dobrnięcia do planszy z napisem „The End". Misje (poza kilkoma pierwszymi) zdobywamy w mieście odwiedzając gospodę, sklep oraz gildię, w której możemy nauczyć się różnych umiejętności bojowych (BTW: wykorzystujcie ją wyłącznie w tym celu – zdobywanie lub podwyższanie współczynników najlepiej uskuteczniać w trybie praktycznym, czyli podczas walki). Gdy już trafimy w to miejsce, rozmawiamy z jego właścicielem lub inną osobą przebywającą w nim. Teraz przechodzimy do mapy, wybieramy misję i... lejemy w twarz wszystkich napotkanych odchyleńców!

BAGNA

Pierwsza z dostępnych misji – zaczynasz stojąc w środku bagien. Idź dróżką, aż do momentu kiedy trafisz na dwóch oprychów, którzy natychmiast się na Ciebie rzucą. Załatw ich i idź dalej, aż trafisz na kobiecinę – porozmawiaj z nią, a dowiesz się, że porwali ją bandyci. Poprosi Cię o pomoc w dotarciu do domu (na pn. mapy), oczywiście zgódź się. Gdy dotrzesz już do punktu docelowego, natkniesz się na kupca o imieniu Sarindar. Nie zrażaj się tym, że mało płaci za proponowaną robotę. Przyjmij ofertę, dzięki czemu trafisz do miasta, i będziesz mógł ruszyć do następnej misji.

DROGA DO CMENTARZA

Idąc po drodze natkniesz się na coś, co swym wyglądem przypomina wściekłe bobro-wiewióry, załatw je i idź, aż dotrzesz do cmentarza. Zetrzesz się z duchami – będzie to dosyć ciężka przeprawa, ale nie powinna Ci sprawić poważnych kłopotów. Zejdź z drogi i postaraj się odnaleźć skały – trafisz tu również na żółwiki (dosyć słabe), a idąc dalej w tym samym kierunku na orki. Mogą Ci sprawić trochę problemów, ponieważ są pośród nich łucznicy. Gdy już wyślesz ich do Krainy Wiecznych Łowów, idź dalej aż trafisz na kamienne węże. Gdy je załatwisz, wróć na drogę – czeka Cię rozprawa z rozbójnikami. W drodze na kraniec mapy czeka Cię jeszcze rozprawa z goblinami i nietoperzami, ale nagrodą za ich pokonanie będzie dotarcie do Plagatu – Twojej przyszłej bazy wypadowej, w której będziesz mógł się odświeżyć, zrobić zakupy i zdobyć nowe, ciekawsze misje.

ZABÓO

Połap w mieście trochę misji – wśród nich powinieneś znaleźć zabójstwo Kandagana oraz eksterminację jego straży. Misja zasadniczo jest bardzo prosta. Do rozwalenia będą następujące bestie – gobliny, orki, komary i „wściekłe wiewióry" :–). Nie powinieneś mieć żadnego problemu ze znalezieniem i załatwieniem Kandagana oraz jego świty od siedmiu boleści.

POSZUKIWANIA SKARBU

Znowu poszukaj nowych misji. Wśród kilku nowych znajdziesz „poszukiwanie skarbu". Jest to również jedno z prostszych zadań. Skarb znajdziesz w miejscu okupowanym przez żółwie. Podczas misji przyłączy się również do Ciebie niejaki Brian – gościu zakuty w stal i wywijający mieczem niczym terminator jamnikiem. Nie wydziwiaj, tylko przyłącz go szybko. Będzie niezłym supportem dla Twojej paczki.

PRECZ Z ŻÓŁWIAMI!

Celem następnej z kluczowych misji będzie załatwienie olbrzymiego żółwia-pożeracza ludzi. Dosyć ciekawa misja – będziesz w niej współpracował z przyjaźnie do Ciebie nastawionym orkiem, tak więc załatwienie skubanego gada nie powinno być trudne.

POGAWĘDKA

Kolejna prosta misja – tym razem nie będzie zbyt dużo mordobicia. Twoim zadaniem jest dotarcie do pewnego mędrca i odbycie z nim rozmowy. Dotrzesz do niego okrążając zwalisko kamieni (przy okazji trafisz po raz pierwszy na smoka, z którym na Twoje szczęście, nie będziesz się musiał bić).

OBRONA WIOSKI

Nareszcie trochę zadymy! Twoim głównym zadaniem jest ochronienie wioski przed nalotami orków. Możesz zrobić to tylko w jeden sposób – trzeba zniszczyć ich siedlisko. Kieruj się drogą: powinieneś dotrzeć najpierw do wiochy, później do zgromadzenia orek. Przygotuj się na silny opór, staraj się nie wchodzić w bezpośrednie starcie z tymi śmierdzielami. Twoją jedyną szansą jest wybijanie możliwie największej zgrai z daleka i dobijanie jej resztek z bliskiej odległości.

ODCZAROWANIE

Po wykonaniu kilku mniej ważnych dla całej rozgrywki misji, powinieneś w końcu trafić na misję, w której będziesz musiał odczarować smoka. Zasadniczym jej celem jest uratowanie zbrojnego oddziału. Będziesz mógł to zrobić wyłącznie za pomocą smoka, więc najpierw postaraj się go znaleźć, a dopiero później zabieraj się do wykonania zasadniczego celu. Gdy uda Ci się już go wykonać, nie kończ misji – pokręć się trochę po mapie, ponieważ jest na niej ukryty pierścień szybkości.

WALKA ZE SMOKAMI

Mijając kilka mniej ważnych misji dotrzesz do pewnej, w której głównym celem jest wysłanie do krainy wiecznych łowów sporej grupki smoków. Opłaca się ją wykonać ze względu na wysokie wynagrodzenie. Misja ta może wydawać się na pierwszy rzut oka bardzo trudna – smoki są wytrzymałe, a to co z siebie wypluwają ma niezwykłą siłę rażenia. Oczywiście na każdego mięśniaka jest sposób. Wybierz ze swojej brygady maga z największym współczynnikiem many, czarem znieruchomienia, deszczu meteorów oraz teleportu. Nie baw się w bijatyki z jakimiś słabymi fajfusami (szkoda energii życiowej i many!) – teleportuj się w różne miejsce mapy, aż trafisz na smoka. Musisz wykorzystać element zaskoczenia, jaki daje Ci czar teleportacji. Najpierw unieruchom gada (Uwaga! Czar w zależności od poziomu doświadczenia działa od 5 do 20 s.), później rzuć na niego deszcz meteorytów (ogniste kule nie przydadzą się zbytnio w wypadku smoków). Pamiętaj, że gdy odejdziesz od niego, zostawiając mu np. 1/3 sił, po minucie będziesz walczył ze smokiem z całkowicie zregenerowanymi siłami! Dobrze byłoby, gdybyś wykończył wszystkie smoki na mapie, ponieważ za każdego otrzymujesz albo bonusowy przedmiot, albo taczkę pełną pieniędzy...

SKRAKAN I INNI

Znów wykonasz niewąski zestaw misji pobocznych, aż w końcu dojdziesz do motywu ze Skrakanem. Będziesz musiał go odnaleźć, co – z góry zaznaczam – nie będzie zbyt łatwym zadaniem, ze względu na niezwykłą liczebność szwendających się tu gadów (m.in. smoki znacznie silniejsze niż zwykle). Skrakan opowie Ci historię, która pozwoli Ci ostatecznie zrozumieć cel całej gry.

OSTATECZNA BITWA

Przed nią wykonasz jeszcze wiele innych, m.in. tę, w której po podniesieniu torebki ze skarbami otoczą Cię zgraje wrogów (prosta sprawa – użyj czaru teleportacji I strategii „ucieczki na z góry upatrzone pozycje"), po czym wpadniesz na ostateczną rozprawę z Twoim głównym przeciwnikiem. Gad znajduje się mniej więcej w centrum mapy (człowiek-stułbia lub jak kto woli człowiek-ośmiornica...). Jego załatwienie staje się o wiele prostsze, gdy zastosujesz czar stawiania muru (nie pozwól, by doszło do bezpośredniego kontaktu). Teraz użyj jakiegokolwiek czaru działającego na jakiejś przestrzeni w określonym czasie (np. Chmura Gazu lub Ognista Burza). W razie gdyby wstrętny konuch wyrwał się z blokady, szybko cofaj swą brygadę i ponownie otaczaj go murem. Jego załatwienie oznacza koniec gry... **SUICIDE**

TIPS & TRICS

■ COMMANDOS: BTCD
Podczas gry wpisz „gonzoopera" aby uaktywnić cheat mode. Następnie wklep jeden z następujących kodów:
[Ctrl]+L - nietykalność
[Ctrl]+[Shift]+N - omijanie misji
[Shift]+X - zaznaczonego komandosa umieszcza w miejscu kursora
[Ctrl]+[shift]+X - niszczy wszystko
[Ctrl]+I - niewidzialność
[Shift]+E lub [Ctrl]+E - edytor misji
[Shift]+[F1] do [F4] - wybór trybu graficznego
[F9] - wyświetla informację o terenie

■ TA: KINGDOMS
Kody wpisz w „message box". Jeśli wpiszesz je prawidłowo, usłyszysz dźwięk
wyświetla zegar gry +clock
odtwarzanie muzyki z CD +cdstart lub cdplay
zatrzymanie muzyki z CD +cdstop
podwójna skuteczność broni +doubleshot
połowa skuteczności broni +halfshot
przegrywasz grę +ilose
wygrywasz grę +iwin
zabija wszystkie jednostki +kill
więcej energii +noenergy
więcej metali +nometal
wył. eksplozje +noshake
cała mapa +nowisee lub los
cały radar +radar

■ REQUIEM: AVENGING ANGEL
Podczas gry wciśnij Enter, aby wyświetlić konsolę, a następnie wpisz „csmilton" aby uaktywnić kody.
Tryb Boga - csyhwh
Wszystkie bronie, amunicja, zdrowie... - csstigmata
Wszystkie bronie - csguns
Pancerz 200 - cshroud
Zdrowie 200 - cshealth
Amunicja - csammo
Zatrzymuje czas - cshalt
Zabija wszystkich wrogów - csvanish
Tryb latania - cshost
Włączenie akceleracji AMD 3Dnow - cs3dnow!on
Wyłączenie akceleracji AMD 3Dnow - cs3dnow!off

Na terenie warszawskich Wyścigów Konnych w hali głównej, na „ogromnej" powierzchni, w atmosferze duchoty i „powalającej" ilości wystawców, przy niesamowitej frekwencji, odbyła się impreza pod wyjątkowo trafioną nazwą - Wirtualny Piknik. Można by zrobić konkurs - Co to miało wspólnego z piknikiem?!

PASZCZURY d. WYWŁOKI

ODCINEK DRUGI

Cena biletów (sześć złotych) byłaby za wysoka i bezpodstawna gdyby nie... Oczywiście, gdyby nie ekipa PlayStation Magazynu i Gier Komputerowych, która wraz z Naczalstwem stawała na przysłowiowej głowie, aby uatrakcyjnić atmosferę. W efekcie można stwierdzić iż stoisko CGS było najbardziej oblegane ze wszystkich. Zapewne dlatego, że nie ograniczyliśmy się (jak konkurencja) do wystawienia jednego numeru pisma oraz zdegustowanego redaktora z wachlującą go osobą płci żeńskiej. Dobra, tera konkrety: oprócz rozdawania czasopism (kilkudziesięciu paczek archiwalnych numerów Gier Komputerowych, PC Gamerów i innych), podczas którego nasze stoisko pękało w szwach, zorganizowaliśmy parę wariackich konkursów. Oprócz Naczelnych byliśmy w składzie: autor rubryki (ja), gRoovy i Krzychoo (dawniej Krzyś, przedtem płód, jeszcze wcześniej plemnik). Naczelni Marek S. i Darek K. przez cały czasookres zajmowali się bardzo ważnymi zadaniami i dbali o nasze imago. Prowadzili między innymi dyskusje panelowe „To który idzie teraz po piwo?" oraz cykl wykładów „No to goloneczka czy kiełbaska?". Największym powodzeniem cieszyła się konferencja „No to na jakiego konia postawić?". Krzychoo generalnie bawił się w „Drivera", szusował swoim bolidem (S(z)koda Favorytka) od stoisk do sklepu po piwo (autentycznie bezalkoholowe).

Obywatel gRoovy zajmował się znikaniem w momentach, kiedy był najbardziej potrzebny (podrywanie hostes, napady rabunkowe, porwanie samolotu i zjedzenie konia wyścigowego z grila). Moja skromna osoba oczywiście cały czas trwała na posterunku, wychodziłem tylko parę razy napić się czegoś (góra na trzy godziny).

UWAGA! TERAZ BĘDZIE POWAŻNE SPRAWOZDANIE Z ORGANIZOWANYCH PRZEZ NAS KONKURSÓW I WYŚCIGÓW PSÓW NIE ORGANIZOWANYCH PRZEZ NAS! (Osoby o słabych nerwach proszę o rozpoczęcie lektury pism kobiecych).

Pierwszego dnia po udekorowaniu i zaopatrzeniu naszego stoiska, nasz ulubiony mistrz „Tekkena", wspaniały i męski Baron Jack poprowadził konkurs TEKKENA TSZY. Można było wygrać bardzo atrakcyjne nagrody ufundowane przez firmę MULTI-STYK: Space Station, Barracudę, kartę pamięci oraz zafundowany przez Paszczury ciągnik ze snopowiązałką. Czwartej nagrody nie przyznaliśmy. Baron po finale sterroryzował obsługę traktora skarpetkami i wrzasnął: „Na Tempelhoff". Welkom to Tvorki!!!

Następnego dnia, po usunięciu piętrzących się, zmasakrowanych zwłok byłych uczestników Baroniady (Tekkeniady?) wystartowałem z zawodami z cyklu „kto pokona mistrza, ten wygrywa". Do wygrania były nagrody ufundowane przez niezawodną firmę Multi- Styk: kierownica Top Drive 2, Barracuda, karta pamięci. Naszym mistrzem (i zdobywcą pierwszej nagrody) był Andrzej Suchocki — nie dał najmniejszych szans zawodnikom.

Zaraz potem ukryliśmy z Krzychoo'em (sorry nie wiem jak to napisać, ani jak to wymówić)na terenie pikniku logo PSM i ogłosiliśmy, że kto je znajdzie wygrywa pad Barracuda (Multi- Styk). Natychmiast ruszyła ekipa poszukiwawcza, zaglądano wszędzie (nawet pod spódniczki hostess), specjalnie sprowadzony szambonurek penetrował kibelek, rozbierano po kolei stoisko na części, a co bardziej zapobiegliwi kopali dziury w podłodze i wyburzali ściany. Groovy skorzystał z okazji i bezkarnie uprawiał Quake's Capture the Okazja. W końcu logo zostało odnalezione i wraz z kawałkiem ściany (po co odrywać, może się popsuć) przytargane do stoiska CGS. Na koniec wytoczyliśmy najcięższą artylerię. Przez godzinę wszyscy chętni i inni (namówieni lufą shotguna)wrzucali do specjalnego pudła (stary karton) karteczki z nazwiskami (niektórzy rzeźbiarze po kilkanaście). Po godzince było The Big Losovanko. W roli sierotki wystąpił trzygłowy smok HotogRoovyKrzychoo. Do wygrania był superplecak InterActu (zgadnijcie kto go nam ufundował?) i nagrody pocieszenia ufundowane przez CGS. Przez pierwsze minuty losowania okazało się, że kartki brzmiały: Hot, gRoovy, Krzychoo (oczywiście tym draniom nie daliśmy plecaka, tylko tych kilka niepotrzebnych Mercedesów). Listy zwycięzców nie dało się ustalić, taki był tłum, a każdy obdarowany od razu leciał się pochwalić. Kiedy kończyły nam się nagrody pocieszenia z pomocą pospieszyła firma CODA, która ofiarowała nam plakaty z gierek („Turok2", itp) i... nagrodę niespodziankę. Do dziś nie wiem co to było. Wszyscy, którzy spędzili te targi na zabawie z CGS-em byli zadowoleni, a Ci którzy nie - niech żałują.

Szczekam na listy

Wasz Przemysław „Hot" Gorący

P.S. Ten odcinek PASZCZURÓW zdominował Piknik Wirtualny. Za miesiąc już normalnie - obsmaruję wszystko i wszystkich. Szczególnie polecam: JAGD52&SUICIDE NA TROPIE: Ostatnia flaszka spirytu w mieście. Pa!



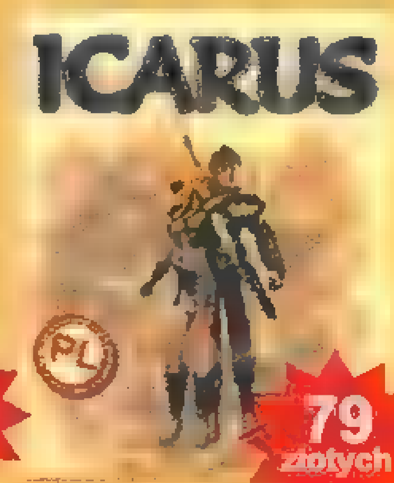
Oto Fundator nagród

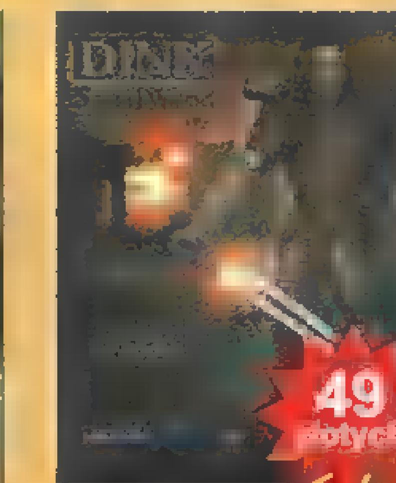
Popatrzcie tylko na to zdjęcie... ten boski facet w okularach to JA.

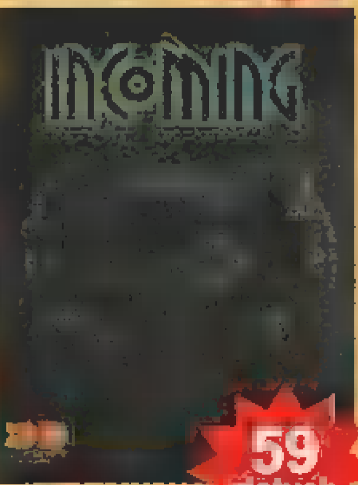
VIRTUALNY PIKNIK

29–30 Maja 1999





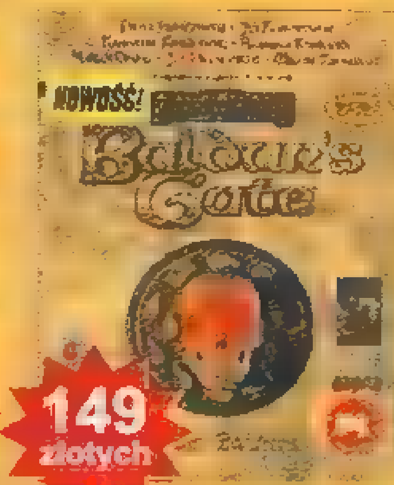







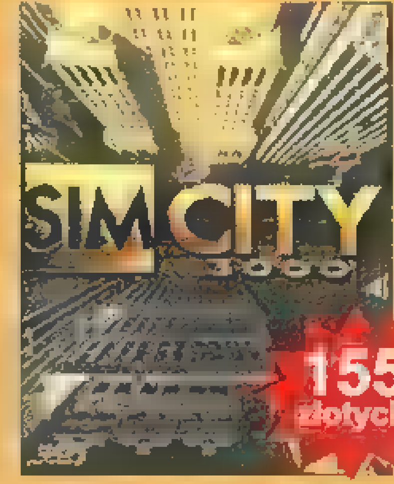




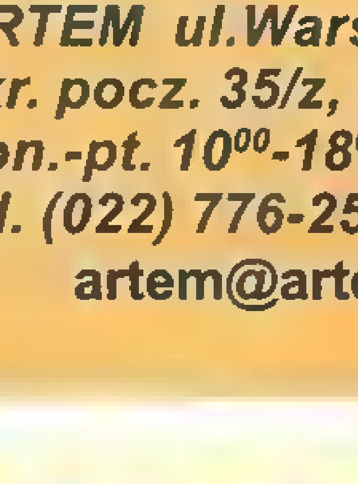
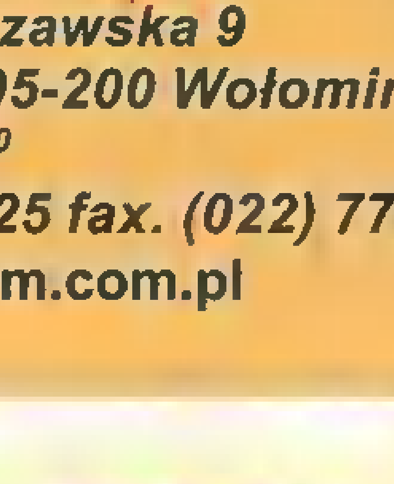
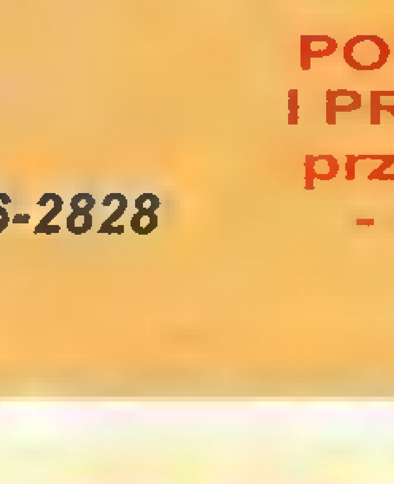
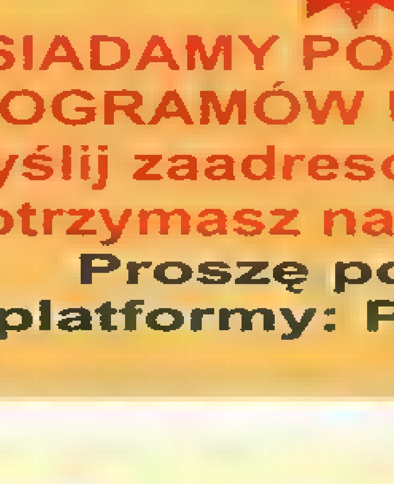
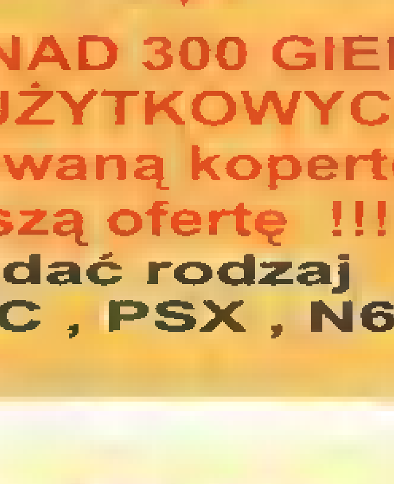
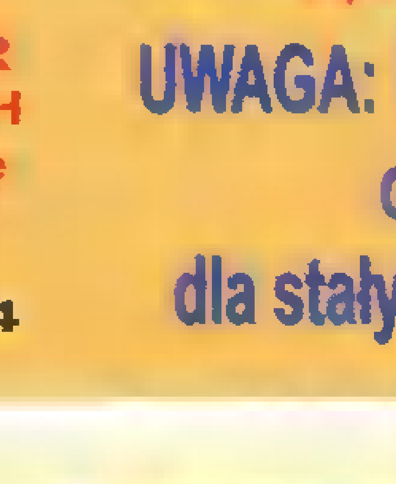
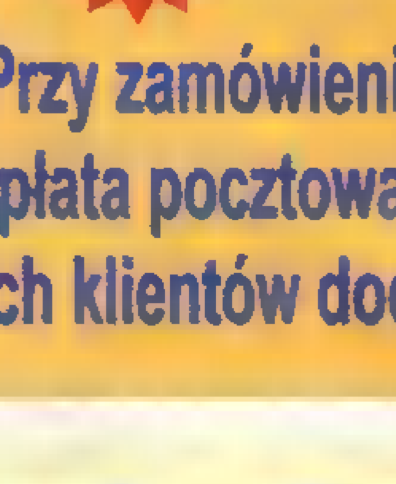
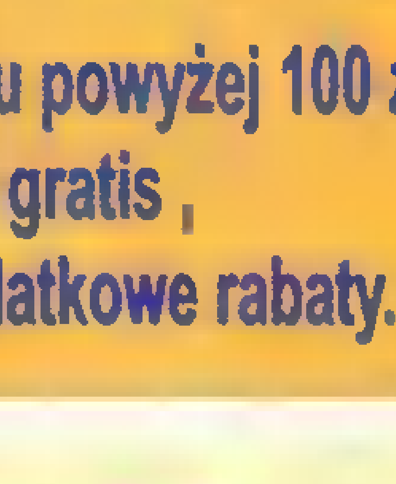








KONKURSY

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

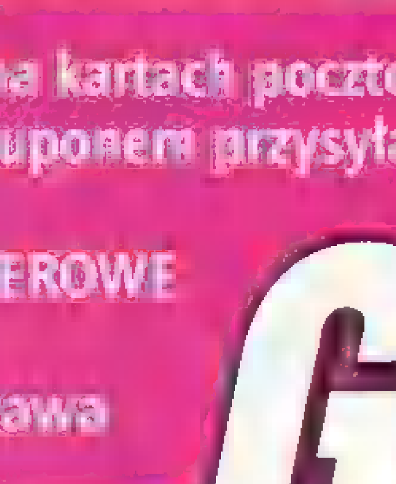
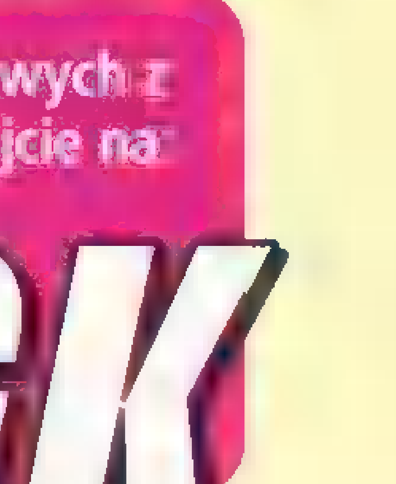
GK

Witamy, witamy w naszym comiesięcznym konkursie. Dziś jak zwykle porcja prostych pytań i wspaniałych nagród. Szczególnie polecam „Meachwarriora 3" i zestaw gier „Star Trek". KRZYCHOO







KONKURS PC

■ **Odpowiedzi na pytania z ostatniego numeru:**
1. Nowe samochody w TOCA 2: Ford Fiesta, Jaguar XJ200, formułka, i inne.
2. W „Diablo 2" będzie można zagrać pięcioma postaciami.

■ **Nagrody otrzymują:**
1. Paweł Ostrowski z Morąga otrzymuje grę „Star Wars Episode 1: Racer".
2. Marek Musiał z Lublina otrzymuje zestaw „Quake 2" i mission packi.
3. Damian Staniec ze Starachowic otrzymuje grę „Jack Nicklaus 6".
4. Anna Wasyliszyn z Rudnika otrzymuje zestaw gier „Rebel Assault".

■ **Pytania na ten miesiąc:**
1. Podaj co najmniej 10 tytułów gier, których engine został wzięty z gry „Unreal".
2. Wymień sześć lokacji, w których toczy się akcja gry „Hidden & Dangerous".

■ **Nagrody:** 1. „Meachwarrior 3", 2. „Vulture" 3. „Viva Football" 4. Zestaw gier „Star Trek"

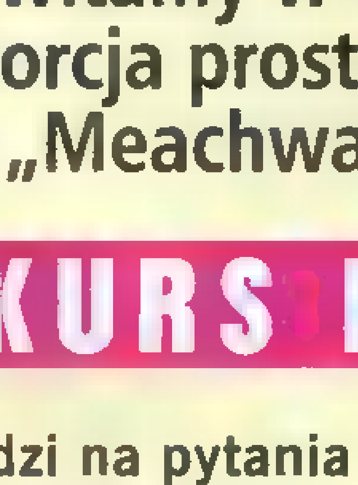
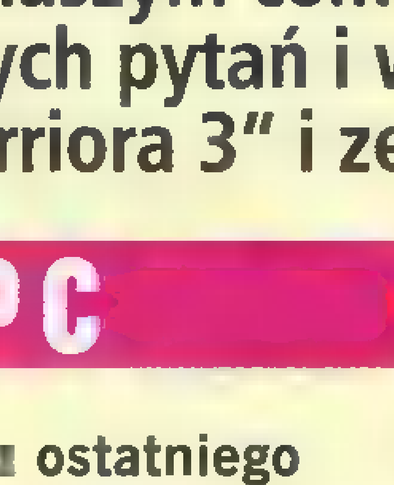
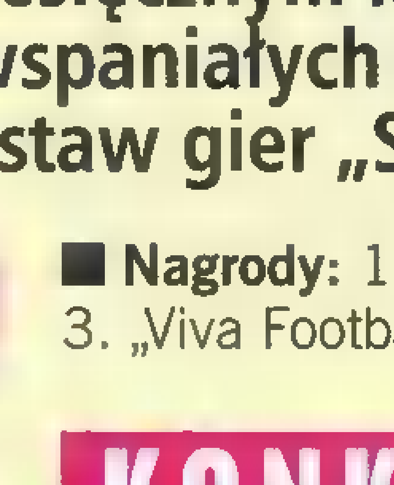
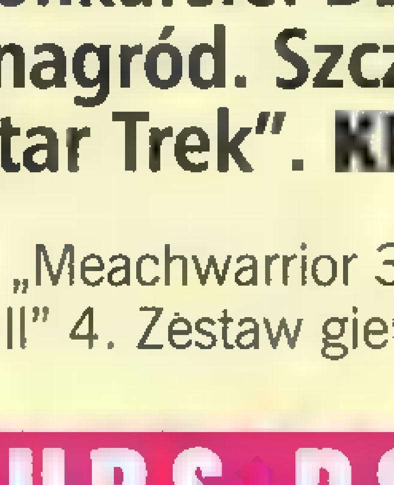
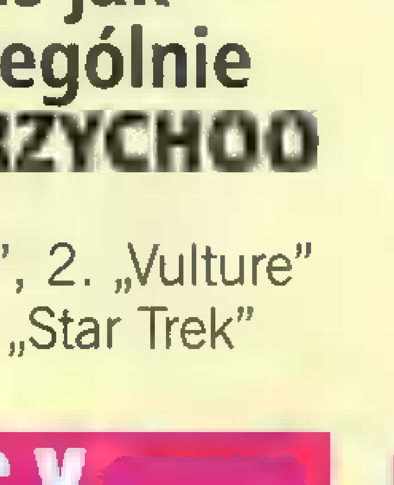
KONKURS PSX

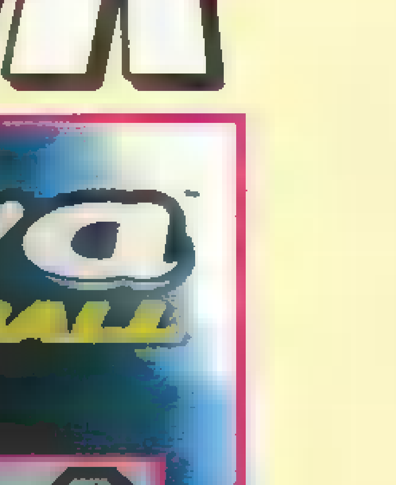
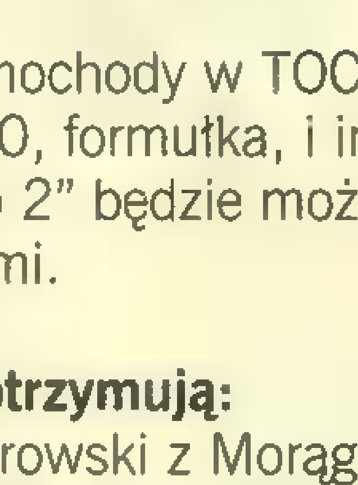
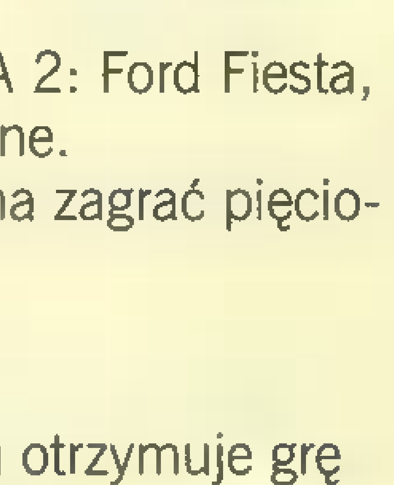
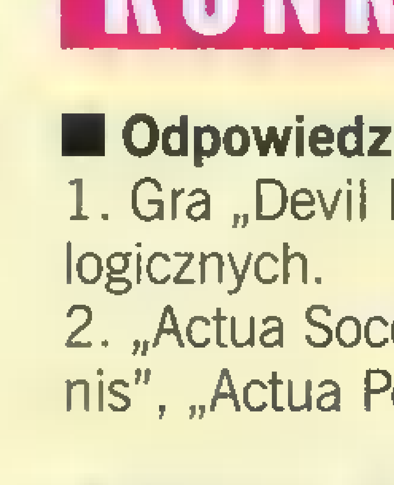
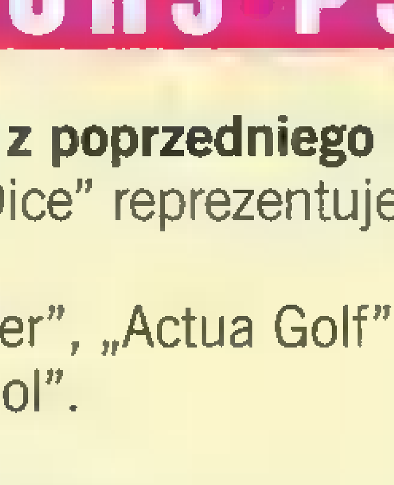
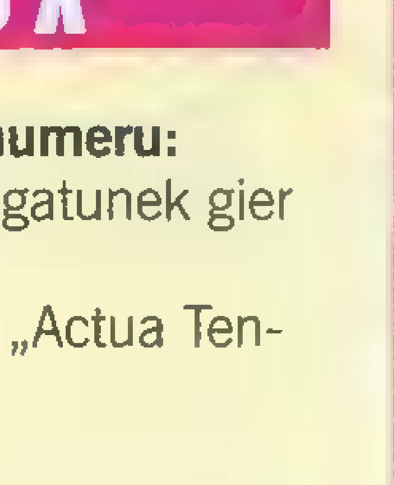
■ **Odpowiedzi z poprzedniego numeru:**
1. Gra „Devil Dice" reprezentuje gatunek gier logicznych.
2. „Actua Soccer", „Actua Golf", „Actua Tennis", „Actua Pool".

■ **Nagrody otrzymują:**
Michał Wilczewski z Łukowa - „Actua Golf 3".
Rafał Dembowski z Gdańska - „A Bug's Life".
Tomasz Bulzacki z Warszawy - „Actua Pool".

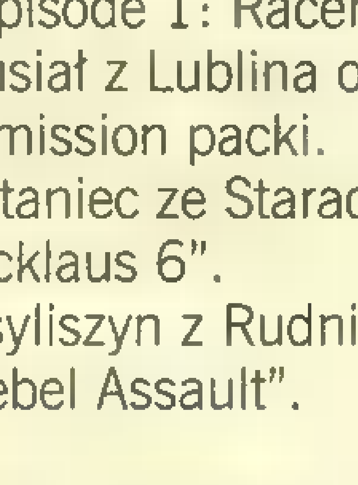
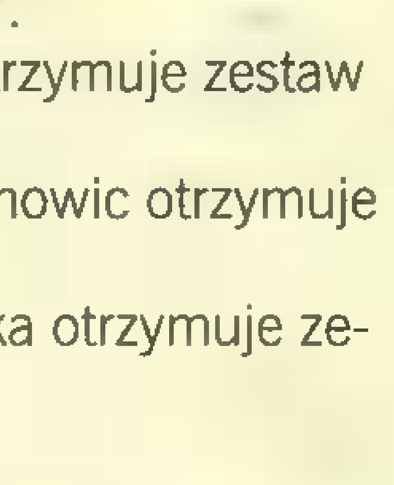
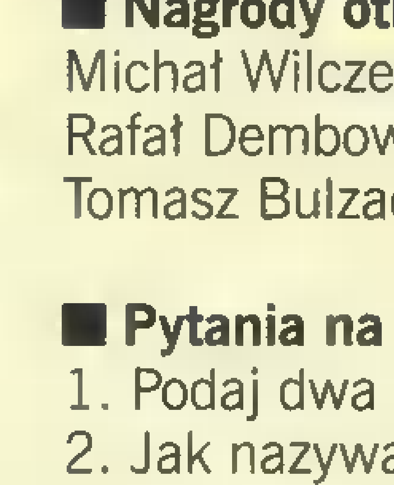
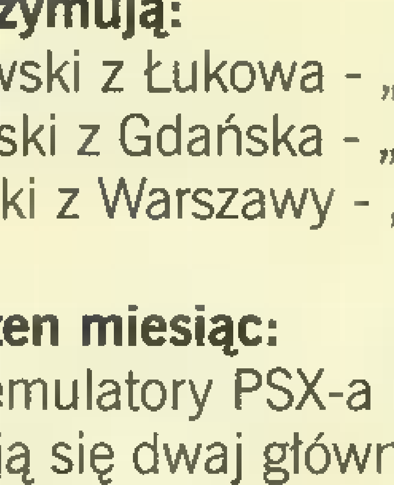
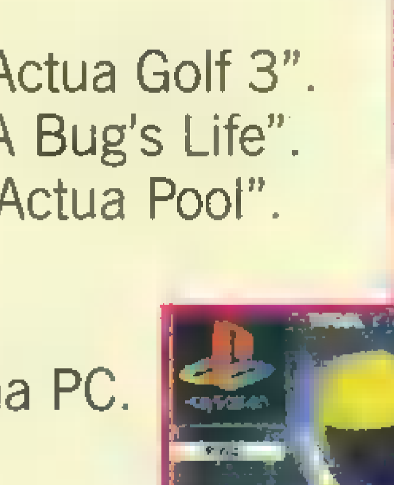
■ **Pytania na ten miesiąc:**
1. Podaj dwa emulatory PSX-a na PC.
2. Jak nazywają się dwaj główni bohaterowie gry „Asterix"?

■ **Nagrody:**
1. „Road Rash 3D".
2. „Xgames Pro Boarder".

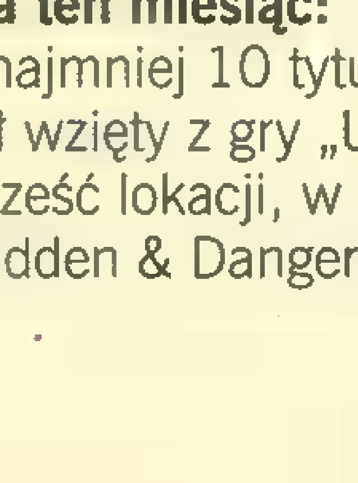
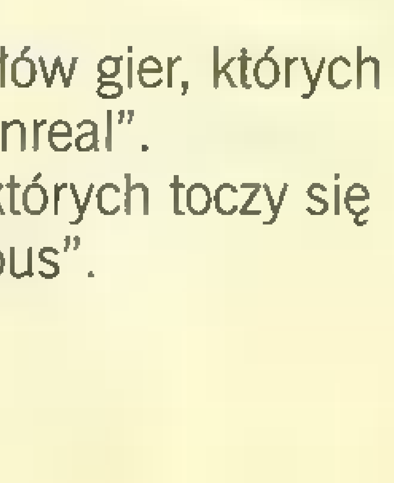
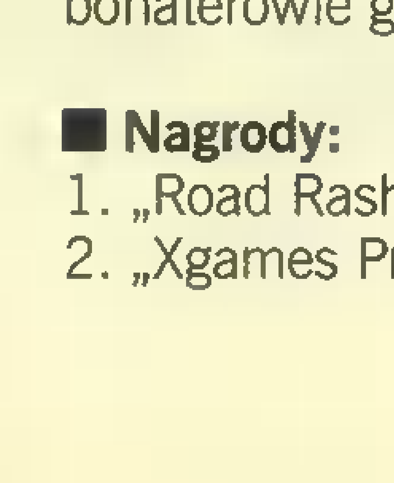
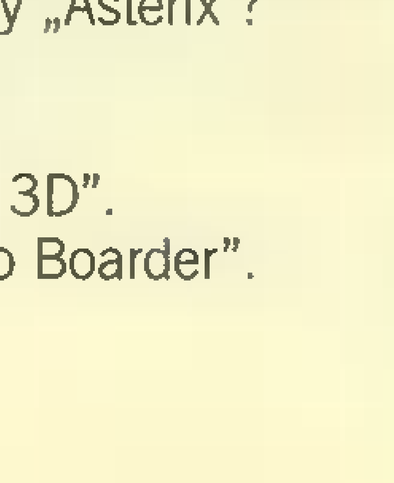






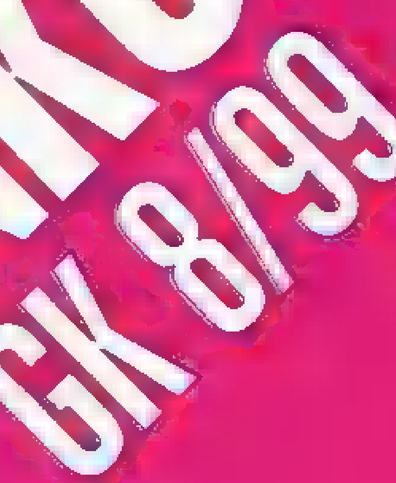








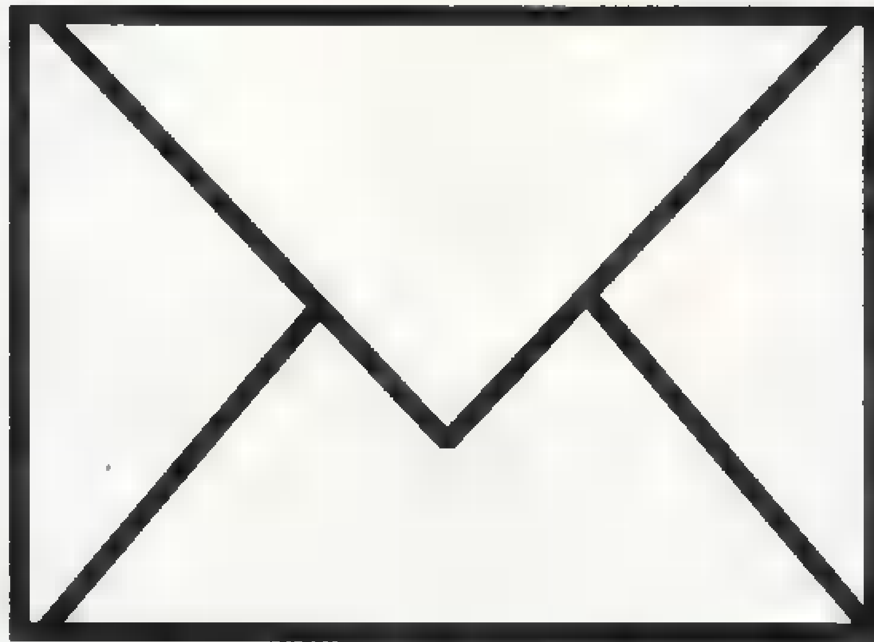






KONKURS GK 8/99

LISTY



Kartoooon! Dajcie mi kartoon, kilka torebek foliowych i kilo Poxipolu! Poxipoluuu mówiłem, ten biurowy szajs nie nadaje się nawet do przyklejenia protezy mojego dziadka. Listyyyy, jakie listyy, mnie tu ocean wchodzi do biuraaa.

Tak oto brzmiała ostatnia informacja, jaką dostaliśmy o niejakiego Jagda, gdy tydzień temu próbowaliśmy się z nim skontaktować.

Najniższe pietra naszego bunkra zalał rwący strumień, który ośmielił się wejść w spór zbiorowy z lokalnymi meteorologami i szamanami. Niestety, do dziś nie wiadomo nic o losie zaginionego w akcji gieroja... Mamy nadzieję, że dobrzy bogowie dali mu jakąś tępą żyletkę... albo chociaż, Jagd! To ty!! Myśleliśmy, że... Witaj, mój Hociku, ooooo liściki piszemy, co? No, ten tego ten, oni kazali... Taaaaa (przerwa w programie) Oto jestem. Na nic knucia wewnętrznej reakcji. Mam w zamoczonej kurtce kilka posklejanych listów, więc... Z góry przepraszam za jakość moich bazgrołów, ale w ostatnim korytarzu zabrakło mi trochę tlenu i piszę na wdechu.

■(...) 1. Czy gry z Dreamcasta będą chodzić na Playstation?"(...) (...) 2. Czy gry z Playstation będą chodzić na Dreamcasta? (...)

Remo, BWS (Bóg Wie Skąd)

Ad.1 Chyba już gdzieś to słyszałem, wiec zakończmy sprawę definitywnie. Dreamcast posiadać będzie tzw. system operacyjny (po co? - zapytają konsolowcy) oparty na Windows CE. Play tego nie ma i przy zupełnie innym formacie krążków CD oraz całkowicie różnej zawartości „bebechów" jest niekompatybilny z Dreamcastem.

Ad2. Patrz Ad.1

■„(...)Czy do Rivy TNT i Voodoo 2 jest potrzebna płyta główna obsługująca standard PII? (...)"

Damian Brzeziński, Wysoka

W zasadzie nie. Obie karty wyszły w wersjach PCI, które to można montować nawet na stareńkich Pentiumach. Obie konstrukcje są dość leciwe i ich cena spada z każdym dniem poniżej poziomu, jaki nie śnił się pierwszym klientom (coś o tym wiem). Na proponowanym przez Ciebie konfigu (P166, 32 mB RAM, Win95) obie powinny nieźle popylać. Przyznam się szczerze, iż V1 plus wymienione przez Ciebie komponenty, służyły mi za podstawowy komp przez ładne dwa latka.

■„(...) Czy na monitorze komputerowym będzie działał PSX?"

Damian Brzeziński, Wysoka

Jeśli chodzi o monitory od PC (a przypuszczam, że taki posiadasz) to niestety nic z tego nie wyjdzie. Wystarczy porównać to, czym jest zakończony kabel od monitora, z gniazdem „playstacji". Nijak tego połączyć się nie da, a resztą szczegółów technicznych nie będę zawracał Ci głowy. Wystarczy jeśli wieczorkiem zdołasz trochę popprztykać przy telewizorze rodziców.

■„(...) Opłaca się jeszcze wsadzić pieniądze w PSX-a, skoro już niedługo wyjdzie PSX 2? (...)"

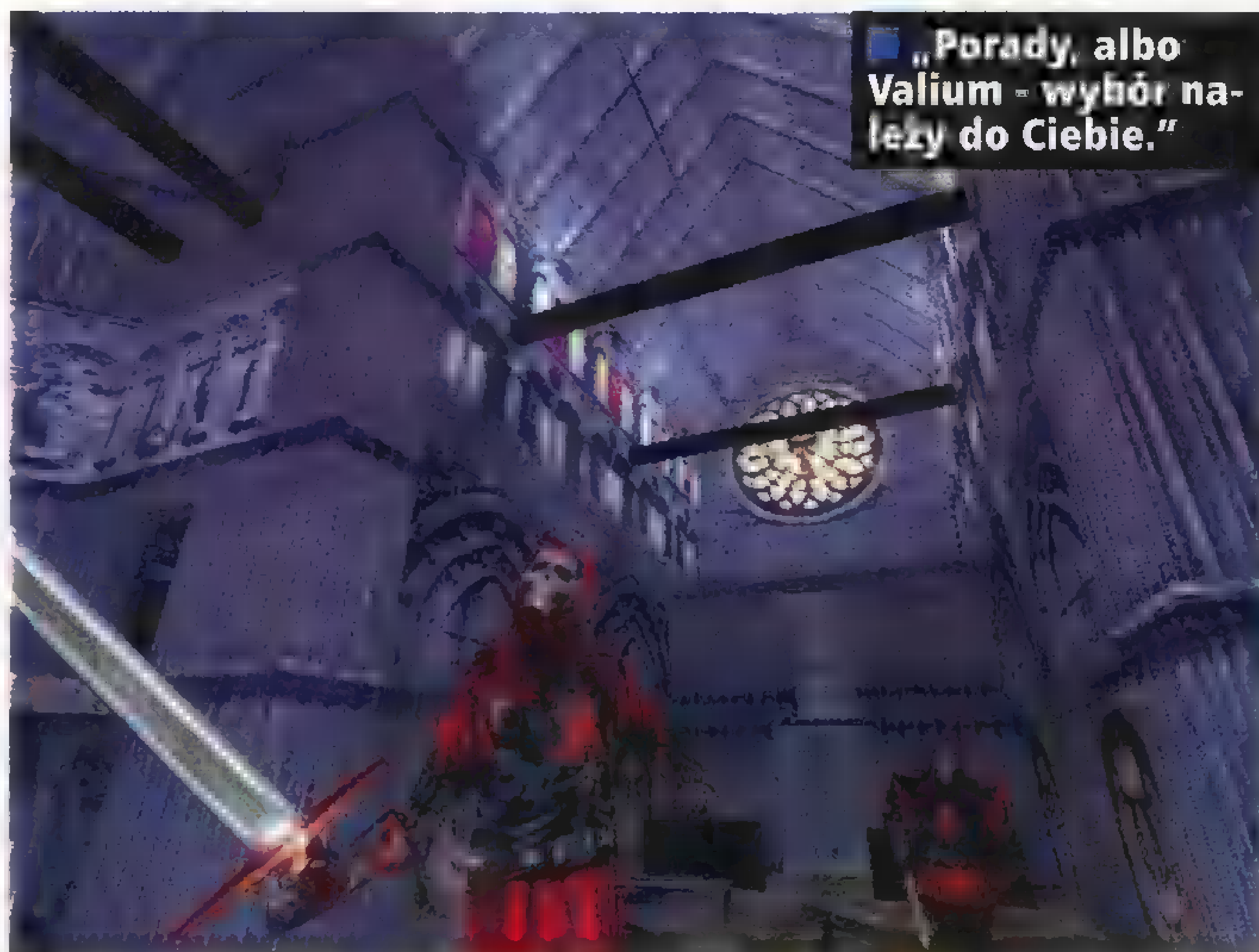
Damian Brzeziński, Wysoka

Pytanie czysto filozoficzne. Premiera PSX2 w Europie to kwestia naprawdę dość odległego czasu i nim to się stanie, niejeden tytuł dziś przedstawiany zobaczymy w „platynie". Wiadomo już co nieco o specyfikacji technicznej nowego produktu Sony, a doświadczenie uczy, że za nowinki należy sporo zabulić. Jeśli chcesz się cieszyć konsolką już dziś, nie warto czekać. Na starą platformę znajdziesz setki gier, a PSX2 będzie potrzebować nieco czasu, zanim wreszcie pazerne łapska producentów softu zacisną się na naszych pieniądzach.

■ „(...) Kiedy wreszcie doczekamy się (MY! Konsolowcy!) gry „Aliens vs Predator" na naszym ukochanym PSX-ie? (...)"

Rafał i Bratek, Wrocław

Po podrapaniu się w z lekka wyłysiały czerep, zasięgnąłem języka u naszego redakcyjnego specjalisty od PSX i otrzymałem, co następuje: „W zasadzie kiedyś ktoś chciał to „coś" przerobić na konsolę, ale projekt został zarzucony". Jak z powyższego wynika boje z przybyszami z kosmosu należy przełożyć na później. Amen.



■ „Porady, albo Valium - wybór należy do Ciebie."

Mamy także kogoś, kto najwyraźniej nazbyt zaufał „domowej produkcji" software'owi, albo dopuścił jakiegoś „wrażego syna" do swej „ukochanej maszyny".

■„(...) Nie mogę zmienić palety kolorów. Po wybraniu wartości (obojętnie czy 16 bitów, czy 24) i jej potwierdzeniu, windowsy odgrywają jakąś melodyjkę (sic! - przyp.Jagd) i maszyna się zawiesza. Pomaga dopiero reset całego komputera. Mam kartę S3 Virge i Voodoo 1. (...)"

Garfield

Upssss... chyba nie mamy zainstalowanego na maszynie żadnego „antywirucha", co? Ano właśnie, w tym cały problem. Najprawdopodobniej okazałeś się być nieprzygotowany na atak podstępnego bandziora. Wystarczy, jeśli masz niekontrolowane połączenie z Siecią, lub używasz niesprawdzonego wcześniej oprogramowania. Na uszkodzenie sprzętu nie liczę, a na atak wirusa wskazuje owa „melodyjka" odgrywana przez program. Mam nadzieję, ze uda Ci się zastosować jakiś podręczny program antywirusowy (sądząc po objawach ten gad nie należy do najgroźniejszych). Postaramy się na naszym krążku niebawem umieścić software'owe rozwiązanie nie tylko Twoich problemów.

■ „Witam!!! Mam problemy z przejściem „Thief", a dokładniej z piątą misją (katedra). Nie wiem jak wejść do katedry!!! Wytrychy nie działają, znalazłem klucz opisany w Poradach, ale on nie pasuje. Jak w takim razie dostać się do środka??? W Poradach nie zostało napisane co zrobić, żeby otworzyć drzwi. Pomocy!!!"

Mikołaj

Podobnych listów mamy trochę i dotyczą one właśnie przejścia „Thiefa". Panie, Panowie... Już w pierwszym odcinku porad, Sucide wyraźnie zaznaczył, iż jakiekolwiek odstępstwo od tego, co zostało umieszczone w solucji grozi.. „zapętleniem". Obawiam się, że Mikołajowi i jemu podobnym nie będziemy mogli pomóc. Mam nadzieję, że w przypadku następnych porad nie trzeba będzie tak rygorystycznie przestrzegać zasady sztywnego trzymania się treści.

PISZCIE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU LISTY



NA WESOŁO

Po bezkrwawym przejęciu tej rubryki przez autora Paszczurów, będzie ona ewoluowała ku niewiadomemu. Najlepszy dowcip - 50 zł. Najlepszy rysunek - 50 zł, lecz teraz należy przesyłać MINIMUM trzy. Wtedy wszystkie na stronie będą od jednej osoby. Wasz HOT.

■ Na dzień dobry porcja dowcipów od „Biedronki":

- Panie kelner, ta szklanka jest brudna!
- Też coś! Nie marudź pan! Pięciu gości z niej piło przed panem i żaden nie narzekał!

- Kelner! To wino, które mi pan podał jest niewiele warte!
- Myli się pan! Oto rachunek.

Szczyt niemożliwości: tak połaskotać żarówkę, aby ci w elektrowni się roześmiali.

Na lekcji biologii Jaś pyta nauczycielkę:
- Proszę mi powiedzieć, co to jest: ma sześć nóg, ogromne wyłupiaste oczy i jest całe włochate?
- Nie wiem Jasiu!
- Szkoda, ja też nie wiem, ale to coś chodzi pani po głowie!

Z czego składa się łyżka wojskowa?
- Z drążka prowadzącego i komory zupnej!

Dlaczego chirurg zawsze operuje w masce?
- Żeby nie oblizywał skalpela!

■ Kolejna porcja od Adama z Nowego Targu:

W restauracji:
- Panie kelner! Te ziemniaki są zimne!
- Taki gatunek!

Jak złapać słonia na pusty pustyni?
Napisać na piasku 2+2=5. Słoń przyjdzie, będzie sobie łamał głowę, aż złamie.

A jak złowić tygrysa na pustyni? Bierzemy sitko, przesiewamy piasek. To, co zostanie na dnie sitka, to tygrys.

A jak złapać wieloryba? Bierzemy lornetkę, wypatrujemy wieloryba, namierzamy go, odwracamy lornetkę, tak aby stał się malutki i sięgamy po niego ręką.



■ A teraz żarciki „Kotleta" z Katowic:

Czego potrzeba, aby Beatlesi byli znów razem we czwórkę? Jeszcze trzech kul.

Profesor na wykładzie mówi:
- Dziś porozmawiamy o dewiacjach seksualnych...
Jedna ze studentek podnosi rękę i zadaje pytanie:
- Panie profesorze, a co to są te dewiacje seksualne?
- Dam pani przykład. Ulicą idą trzy kobiety i mają lody. Jedna gryzie loda, druga go ssie a trzecia liże. Która z nich, według pani, jest mężatką?
Studentka pomyślała i odpowiada:
- Ta, która ssie!
- Otóż nie moja pani, ta która ma obrączkę na palcu! I to są właśnie dewiacje.



Facet wsiada do autobusu i pyta kierowcę:
- Panie! Weźmie pan ze mną tłumok?
- Jasne, ładuj pan.
- Jaaaadźka! Ładuj się do wozu!

Pijany facet wsiada do autobusu. Przy pierwszym zakręcie przewraca się na stojącą obok kobietę. Ta zdenerwowana mówi:
- Mógłby pan powiedzieć chociaż to magiczne słowo!
A pijaczek bełkocze:
- Hhh... okuuus... pppp... ooo... kuuu..s!

■ Z koperty od „Pielgrzyma" wypadło, co następuje:

Jedzą świnie z koryta. Jedna rzygnęła. A druga:
- Nie dolewaj, bo i tak nie zjemy!

Jedzie rycerz. Dojechał do rozstaju dróg, a tam stoi wróżka. Pyta się więc:
- Dokąd prowadzą te drogi?
- W lewo do zamku, w prawo to cię porypie.
Rycerz pomyślał: „W zamku byłem ale nikt mnie nie porypał, jadę w prawo.
Jedzie i jedzie, aż zobaczył pięciogłowego smoka pijącego wodę. Niewiele myśląc, obciął mu cztery głowy i wtedy piąta rzekła:
- Rycerz, porypało cię? Wody się nie można napić?

■ Paweł z Białegostoku proponuje:

Siedzi misio na kanapie i wącha z zaciekawieniem swój palec:
- Miód? Nie, raczej gó..no. Eee, chyba miód... tak, na pewno miód! Kurczę, chyba jednak gó...no... Nie! Na sto procent miód! Ale skąd w dupie miód?

Siedzi zajączek i coś pisze. Podchodzi wilk i pyta:
- Zajączku, co tam piszesz?
- Doktorat o wyższości zajączków nad wilkami.
- Ja ci zaraz...
Wilk wpada za zającem w krzaki. Zakotłowało się i wychodzi obity wilk, a za nim niedźwiedź i mówi:
- Trzeba było zapytać, kto jest promotorem!

STUKNIĘTY KONKURS

Uwaga! Paszczury&Na wesoło ogłaszają stuknięty konkurs! (NIEUSTAJĄCY!) Przysyłajcie swoje wariackie zdjęcia i zdjęcia waszych dziewczyn/koleżanek w strojach kąpielowych (lub bez;)), kobiety niech przysyłają swoje! Nagrodami będą różne gadgety, między innymi demo „Aliens Vs. Predator"! Nadsyłajcie z dopiskiem **Paszczury Konkurs** na adres redakcji!

NAGRODY OTRZYMUJĄ:
- Za Kawały: Biedronka
- Za Rysunki: Marek Bruz

PRZERAŻAJĄCO PIĘKNA, PIEKIELNIE TRUDNA I KLIMATYCZNA. ALE IM DŁUŻEJ SIĘ GRA, TYM BARDZIEJ WYDAJE SIĘ BYŻ LEPSZA. (GK 5/99 90%)

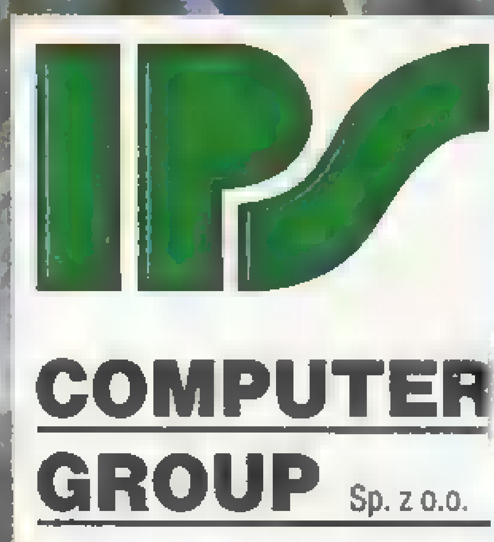
Konkurs GK

ALIENS VS PREDATOR

NAGRODY:

- 5 GIER „AVP"
- 3 NIESPODZIANKI

W KOGO MOŻNA SIĘ WCIELIĆ W GRZE „ALIENS VS PREDATOR?



FUNDATOR NAGRÓD
IPS C.G.
Ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. (0-22) 642 27 66

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „AVP" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 WRZEŚNIA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE LISTOPADOWYM. POWODZENIA!

ProLine
SOFTWARE

Playstation

Metal Gear Solid, C&C 1,2,3, Panzer G 1,2, UFO 1,2
Civilization II, Populous T.B.
Apocalypse, Duke Nukem T.T.K., Die Hard Trilogy, G.T.A
ISS Pro 97, 98, Fifa 99, NBA Live 99, Total NBA 99.
Gex3, Crash Bandicoot 1,2,3, Spyro T. D., Med Evil.
Tekken 2,3, Soul Blade, Tenchu
RR4, Rollcage, NFS 4, Colin M.R., Toca2, Gran Turismo.
Tomb Raider 1,2,3, Resident Evil 1,2, Final FantasyVII,
Silent Hill, Abe's Oddysee, Abe's Exodus.
Inne: Driver, G.T.A.2, TaiFu, ProPinball, Akuji, Music!
Zapowiedzi: Quake2, Star Wars Episode 1 ...

PC CD

CIVILZATION - *Call The Power*
SIN - *Wages Of Sin*
STAR WARS: *X-Wing Alliance*
STAR WARS EPISODE I: *Racer*
STAR WARS EPISODE I: *The Phantom*
Final Fantasy VII
oraz inne . . . . .

N64

Duke Nukem Zero Hour, Castlevania64, Carmageddon2,
Tonic Trouble, Quake2, Hybrid Heaven . . . . .
Turok 1,2, Golden Eye 007, Mission Impossible, Forsaken.
Zelda, Banjo Kazooie, Mario, Lylat Wars, Body Harvest,
StarWars Episode 1, Yoshi's Story, Rogue Squadron,
Blast Corps, Duke Nukem3d, Quake, Silicon Valley
StarWars Episode 1: Racer, V-Rally, Diddy Kong Racing,
F1 World GP, Wave Racer64, Mario Kart 64
ISS64 98, Fifa99, 1080, NBA 98, NBA Live99, Mace,
Mortal Kombat4, Fighter's Destiny . . . . oraz inne.

☎ (0601) 350-400
(pon.-pt. 9-20 sob.-niedz 9-13)

proline@union.org.pl



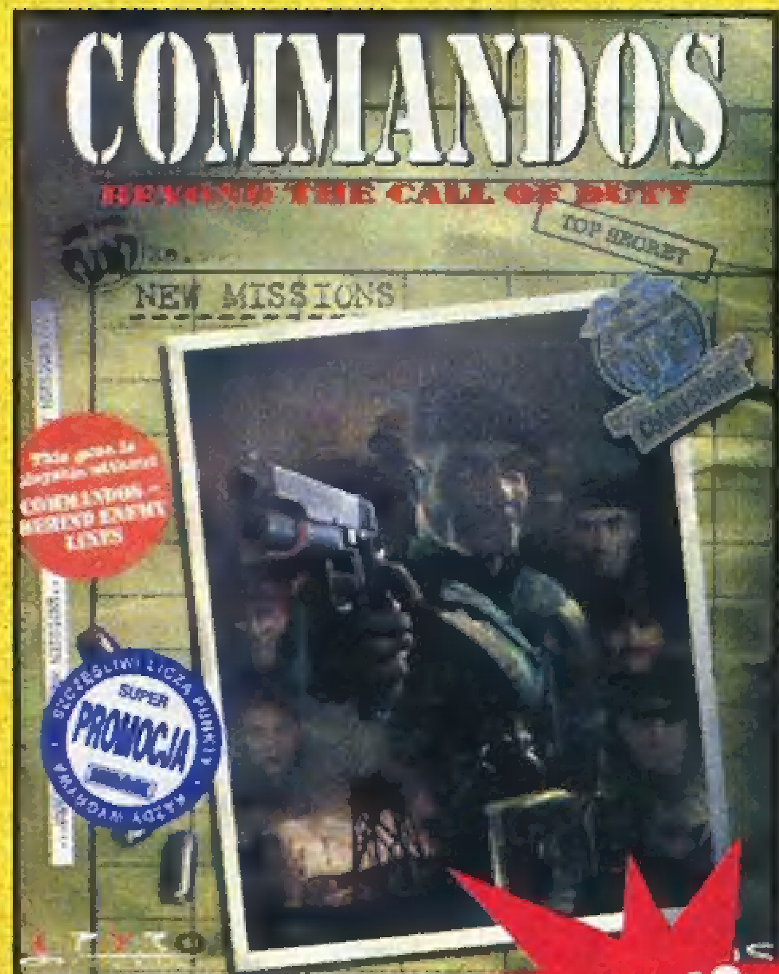
P.H. ProLine
P.O.Box 36, 05-400 Otwock

Wysyłka, realizacja w 24 godziny.

Ceny mogą ulec zmianie, zawierają VAT.

WIELKA NIEUSTAJĄCA PROMOCJA
PRENUMERATY
WYBIERZ SWOJĄ GRĘ ZA DARMO!

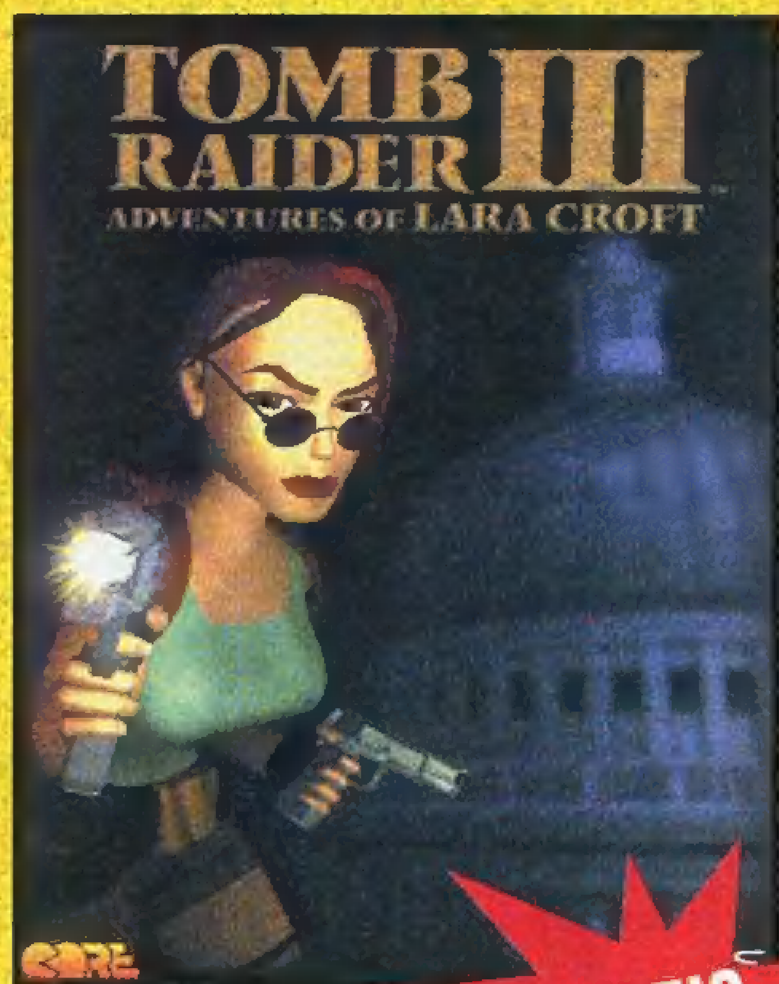
***Każdy** kto do końca Lipca br. zamówi w redakcji roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę** komputerową na PC! Możesz wybrać dowolny tytuł z 6 zamieszczonych poniżej gier.*



COMMANDOS GRATIS



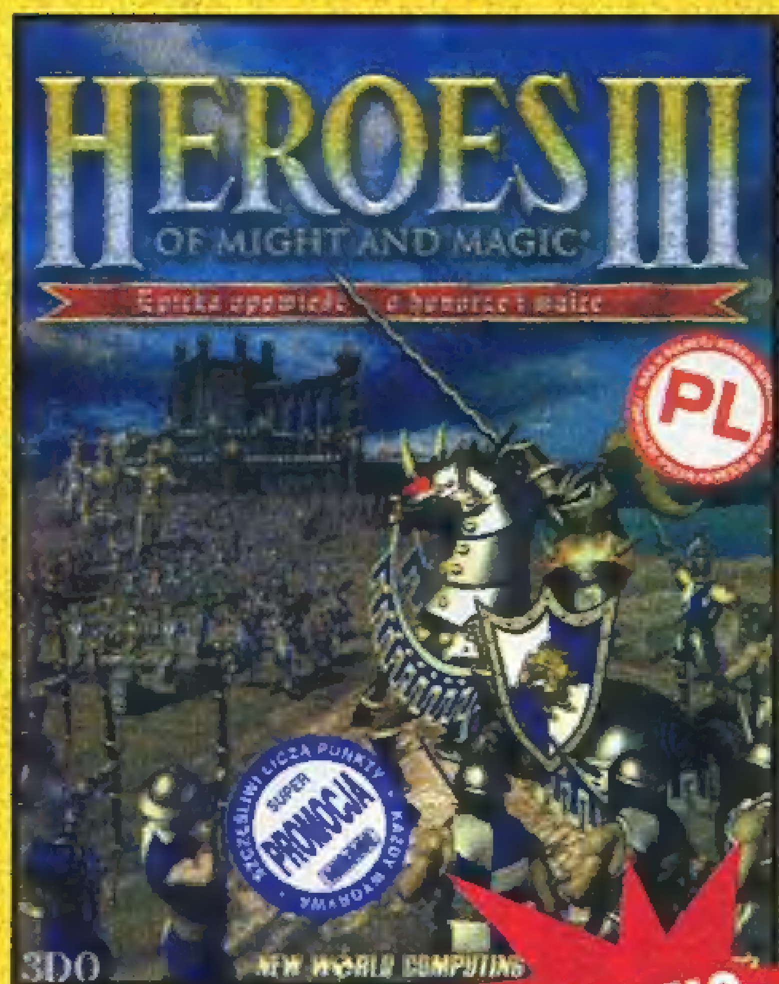
FINAL FANTASY VII GRATIS



TOMB RAIDER 3 GRATIS



WARZONE 2100 GRATIS



HEROES M&M 3 GRATIS



DUNGEON KEEPER 2 GRATIS

Jak zamawiać. *Koszt rocznej prenumeraty wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 130,00 zł. Taką kwotę należy przesłać na adres redakcji przekazem pocztowym. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego, wypełnić standardowy blankiet (czerwony) na przekaz pieniężny, a na jego odwrocie, w miejscu na korespondencję, należy napisać drukowanymi literami, czego dotyczy wpłata – w tym wypadku np. prenumerata „GK CD" od numeru 9/99, zamawiam grę „Final Fantasy VII", adres zamawiającego.*
Uwaga! *Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 40 dni i nadana zostanie oddzielnie.*
Adres redakcji: *Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.*

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 31.08.99

NIE MUSISZ TYLKO CZYTAĆ
MOŻESZ GRAĆ!

10 GIER NA CD

PEŁNA WERSJA: VIDEO POKER + *GRYWALNE DEMA:* POPULOUS: THE BEGINNING, KKND: KROSSFIRE, PUMA STREET SOCCER, THE GRANDSTREAM SAGA, LIVE WIRE, YUJ, MUSIC + *WIDEO:* CARMAGEDDOM, APE ESCAPE

PlayStation

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22.00 ZŁ • NR 7/99

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn Nr 7

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

ŚCIŚLE TAJNE: AKUJI • ŚWIEŻE WIEŚCI: NOWY METAL GEAR, NOWY RESIDENT EVIL, NOWY TEKKEN, NOWY...

CGS 9 771427 632990 07

PEŁNA GRA
VIDEO POKER



STAR WARS™
EPISODE I
THE PHANTOME MENACE™

EXKLUZYWNA MEGA RECENZJA
OPIS WSZYSTKICH BRONI, POSTACI I LOKACJI

NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

POPULOUS: THE BEGINNING, KKND: KROSSFIRE, PUMA STREET SOCCER, THE GRANDSTREAM SAGA, LIVE WIRE, JUDGE JULES' MUSIC TUNES, APE ESCAPE, YVJ
PLUS WIDEO: CARMAGEDDON

NUMER 7/99 W KIOSKACH OD 22.06.99